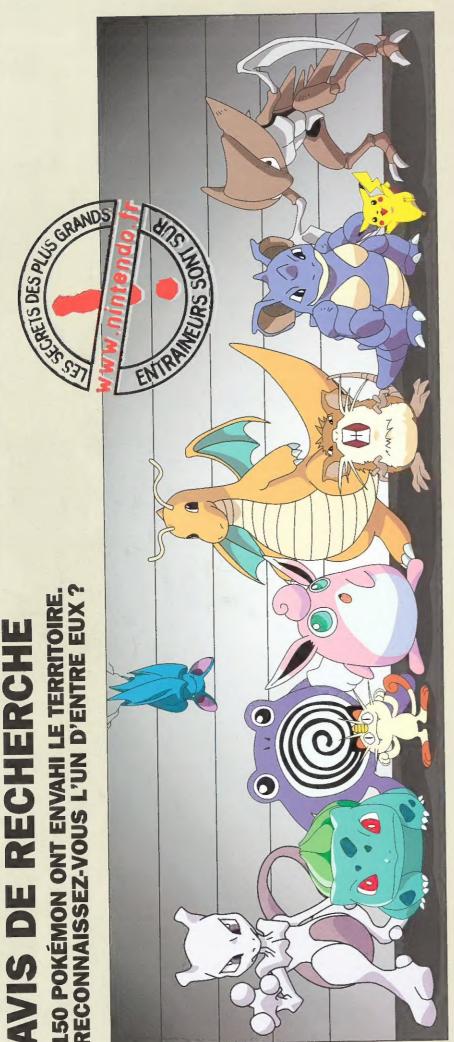


Nintendo

AVIS DE RECHERCHE

150 POKÉMON ONT ENVAHI LE TERRITOIRE. RECONNAISSEZ-VOUS L'UN D'ENTRE EUX ?







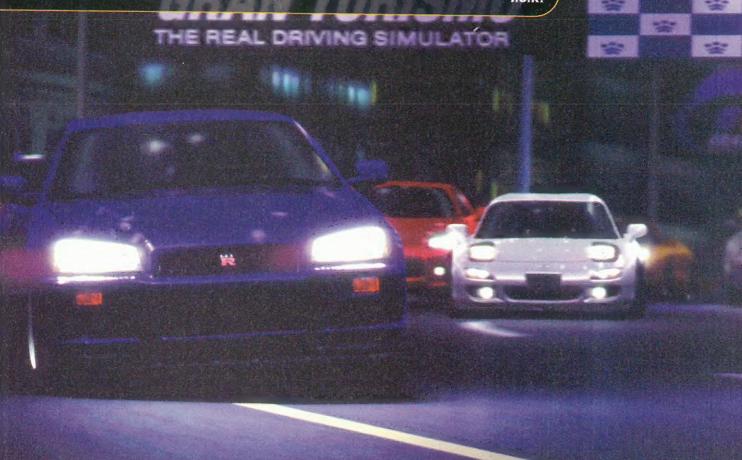
TOUTES LES INFOS SUR POKEMON AU OB 36 68 77 55 (2,23 F LA MINUTE)

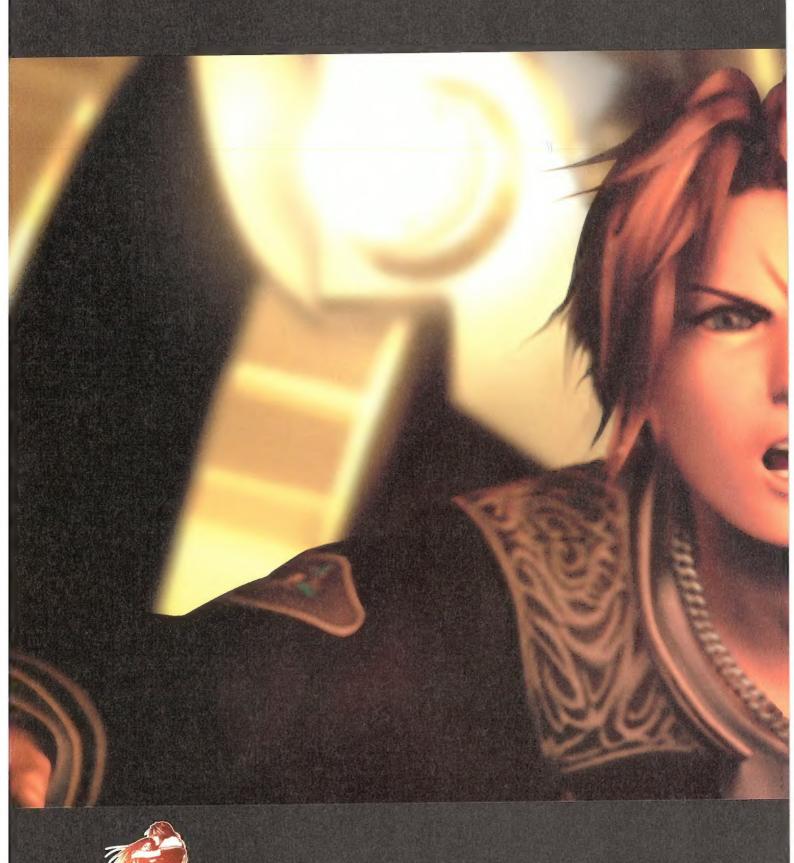


Question d'ambiance

près avoir effectué une brillante et volontaire traversée du désert sur les huit premiers mois de l'année, les éditeurs de jeux se trouvèrent fort dépourvus, lorsque la fin d'année fut venue. Des jeux, trop comme d'habitude, et des consommateurs, pas assez, mais plus que d'habitude. Pour les moirs assurés, il devenait donc essentiel que la presse s'enthousiasmât. Par solidarité voulu-t-on nous faire croire. Des considérations politiques bien plus qu'éthiques. L'air du temps en quelque sorte. Pourtant, Joypad ne suivant pas cette voie, nombreux auront été les éditeurs et constructeurs à se fâcher de ce manque singulier de charité. Entre les jeux qui n'arrivent pas, ou alors en version définitive (déjà dans le commerce), les petites fâcheries concernant la mise en images de produits concurrents et les scandales dus aux notes jugées « trop sévères », ce Joypad 91 sera finalement paru. Et dire que, plus tard, dans dix ans, on rira beaucoup de tout ça.

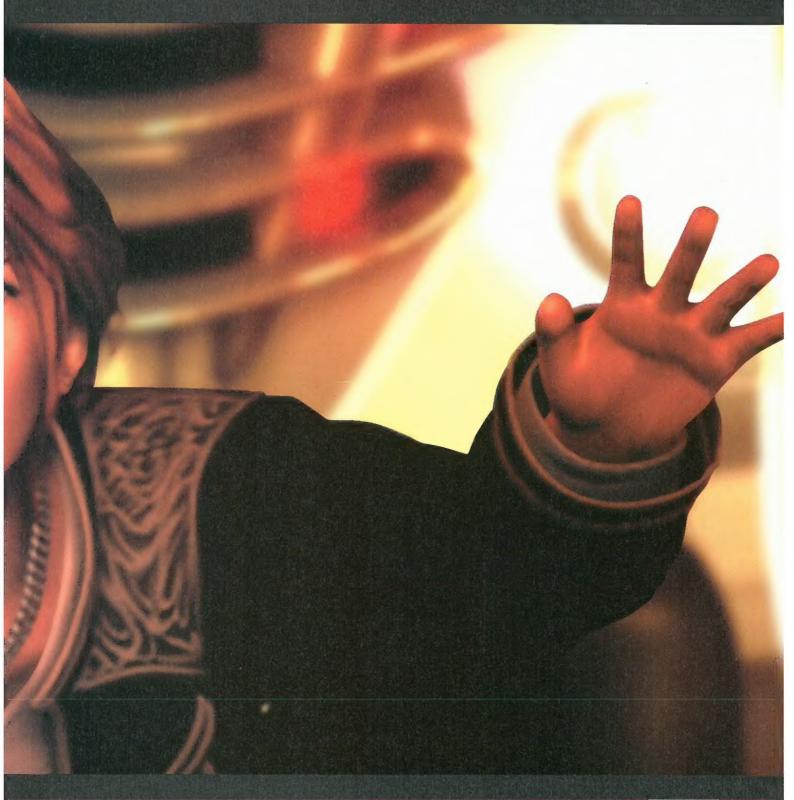
T.S.R.





En réchapperez-vous un jour ?

SQUARESOFT





www.playstation.tm.fr

Tous droits réservés 🔑 et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Int.

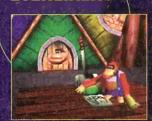
© 1999 Square Co.,Ltd. Tous droits réservés. FINAL FANTASY. SQUARESOFT, et le logo SQUARESOFT, sont des marques déposées de Square Co.,Ltd.

Dining Inc

La tradition est respectée. Un déluge de tests ce mois-ci, avec une nette domination numérique pour la PlayStation. La N64 ne se débrouille d'ailleurs pas mal, grace à Infogrames entre autres. Pour ce qui est de la Dreamcast... les titres en test n'étant hélas pas arrivés à temps à la rédaction... Ce n'est évidemment que partie remise au mois prochain, pour une couverture complete de toute l'actualité Dreamcast. Encore de belles choses en perspective.

ÉVÉNEMENT

10



Et top! Je suis un gros SINGE virtuel qui me repaît essentiellement de bananes. Mes prochaines aventures vont mélanger plate-forme et 3D. Je suis, je suis...

NEWS JAPON



Et top! Mon premier est le troisième épisode d'un jeu de baston ultra réputé, mon second ne narre pas les aventures du peintre impressionniste allemand. Nous sommes, nous sommes...

NEWS EUROPE

54



Et top! Mon premier n'a rien à voir avec le tourisme, mon second est un boxeur anglais qui n'a rien de royal, mon troisième fait du 90D. Nous sommes, nous sommes...

NET P@D



Et top! Je passe toute ma vie sur Internet en quête de news et de rumeurs sensationnelles. Je porte un sweet sur lequel j'ai accroché la figurine du Pingu. Je suis, je suis...

Jaypad est édité par la société HACHÉTTE DISNÉY PRESSÉ SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, ROS NANTERRE 8391341526.
Siège social : 10 fue Thierry Je Luron 92538 Levallois Perrer Cedex (1 or 14 34 87 75 fax : 0 1 4 3 48 79 9 fat : 0 1 4 3 48 75 fax : 0 1 4 3 48 79 fat : 0 1 4 3 48 79 fat : 0 1 5 5 6 3 4 1 1 4 Siège de la résaction : l'immeuble Della 124 rue Danton TSA 5 1 004
92538 Levallois Perrer Cedex (6 ferants : Brunc Lesouef, Fabrice Plaquevent Directeur dellegué adjoint : Pascol Troincou Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA.) Directeur de la publication : Fabrice Plaquevent

Directeur de la publication : Fabrice Plaquevent

LA REDACTIO

LA REDACTIO

LA REDACTIO

Procedeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@club-internet fr

Rédactieur en chet : Jécan-François Marisse / morisse@club-internet fr

Rédactieur en chet adjoint : Nourdine Nint / travarim@club-internet fr

Correspondant permanent au Japan : François Hermelin

Secrétaire de rédaction : Gécille Lando, Edwige Nicot

Correctios : Viviane Filas

Socrétaire : Lourence Geuthry

Ont participe à ce numéro : Christophe Delpierre (Chris), Grégaire Hellot (Greg), Jean

Santoni (Willow), Grégary Szrifiqiser (Rehalv), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain

(Elwod) et Julian Chrisze (Gollum)

Pour conflacter la rédoction : rédocpad@club-internet.fr

Numéro Pranévente : 08.00.19.84.57

artistique : Christophe Gourdin assisté de Llonel Gey : Cathérine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouadène, Joseba Urruela, Yohan

CE PROMOTION

Trice de promotion : Emmanuelle Delachaux
hispoble de promotion : Éric Trostour
tanie de promotion : Héténe Chemin
nements Joypad 8P2, 59718 (Cédux 9

1 an (11n.) France : 279 F. étranger batéa
avion sur demande au 05 55 63 41 14

Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive Animateur : El Fredo Assistant : Sephiroth

togravure : Champo, Compo Imprim

Prenant Distribution presse : Transports Presse Illustration de la couverturé : Tanb Baider (V ⊗ Eidos Illustration de la couverturé : Tanb Baider (V ⊗ Eidos existen Tojus droits de reproduction réservés

Ce numéro comporte une carte-mémoire collée sur la première de



La PlayStation 2 est (presque) là

Vous vouliez tout savoir de la PlayStation 2, ALORS JOYPAD EST ALLÉ AU JAPON PRETER MAIN-FORTE À L'AMI BANANA. NOUS EN AVONS RAPPORTÉ UN MAX D'INFOS AFIN QUE RIEN NE VOUS SOIT CACHÉ SUR LA PROCHAINE BOMBE DE SONY. DÉCIDÉMENT. TOUT BOUGE TRES VITE CES DERNIERS TEMPS.

JOYPAD 91 NOVEMBRE 1999

200M5

99



Et top! Mon premier n'est pas un virus même s'il se comporte comme tel, mon second n'a pas de points communs avec le X. Nous sommes, nous sommes...

TESTS

115



Et top ! Mon premier se déplace sans membres apparents, mon second est un thème biblique du chapitre des Révélations. Nous sommes, nous sommes...

ARCADE

7.70



Et top! Je suis un salon japonais dans lequel sont dévoilés les futurs jeux d'arcade. Mon stand le plus marquant présentait SNK VS Capcom. Je suis, je suis...

COTÉ PÉCÉ

178



Et top! J'arbore un look de vampire même si je ne me rattache pas au groupuscule gothique. J'ai les cheveux longs et utilise l'Oréal parce que je le vaux bien. Je suis, je suis...

ASTUCES

180



Et top! Je suis une rubrique culturelle qui enseigne aux flemmards l'art et la manière de tricher. Mes blagues pourries affectent le quotient intellectuel de mes lecteurs. Je suis, je suis...

Hot! Hot! Hot! Hot!

Bio Hazard : Code Veronica

Les zombis, plus en forme que jamais, vont nous flanquer la chair de poule sur Dreamcast! Mon Dieu, sauvez-nous!!! Ames sensibles, évitez la page 36!



PlayStation Bio Hazard 3 (zoom)

The state of the s	
Chessmaster 2 (test)	164
Demolition Racer (test)	161
Destrega (test)	163
Dino Crisis (test)	132
Dreamstory (test)	163
F1 99 (test)	130
FIFA 2000 (test)	136
Final Fantasy VIII (test)	124
Front Mission 3 (zoom)	108
Galerians (zoom) p	110
Getter Robot Daikessen (zoom)	112
Goo Goo Soundy (zoom)	112
Hugo 2 (test)	164
Hot Wheels Turbo Racing (test) p	160
Kingsley (test)	162
Le Monde des Bleus (test)	140
Madden NFL 2000 (test)	154
No Fear Downhill Mountain Biking (test)	144
Pac Man World (test)	162
Paga (zoom)	113
Pong (test)	162
Purumui Purumui (zoom)	113
Quake 2 (test)	148
South Park (test)	161
Spyro 2 (test)	146
Star Ocean 2 (zoom)	113
Star Wars Episode One Adventure (test)	156
Suikoden 2 (zoom)	113
Tarzan (test)	142
The Next Tetris (test)	162
Torneko No Daibôken (zoom)	113
WCW Mayhem (test)	161
Worms Armageddon (test)	122
Xena Princess Warrior (test)	161

100

Nintendo 64

164
160
152
128
118
150

Game Boy Color

THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE	and the latest and th	
Fourmiz (test)		166
Papyrus (test)		166
Tarzan (test)		166
Yannick Noah (te:	st)	166

Dreamcast

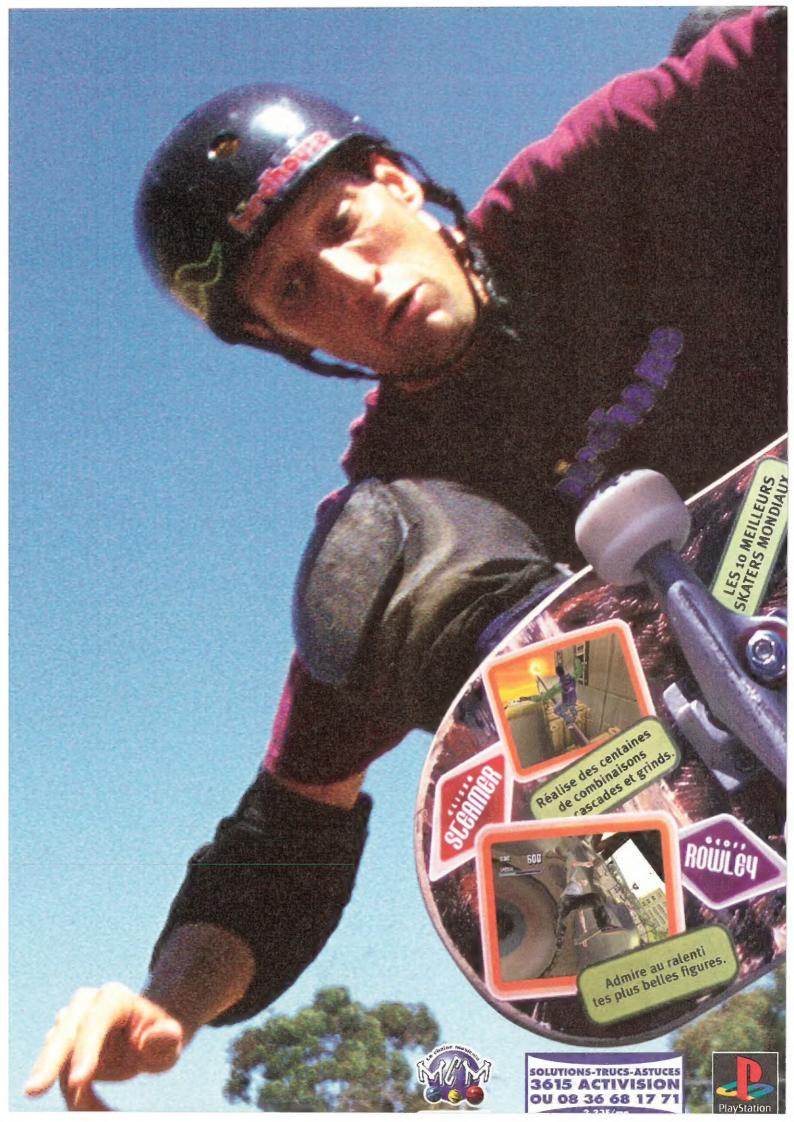
Black Matrix (zoom)	112
Climax Landers (zoom)	104
Espion-Age-nts (zoom)	106
Hydro Thunder (test)	163
Let's Make a Soccer Team (zoom)	112
Mortal Kombat Gold (test)	163
Pop'n' Music 2 (zoom)	113

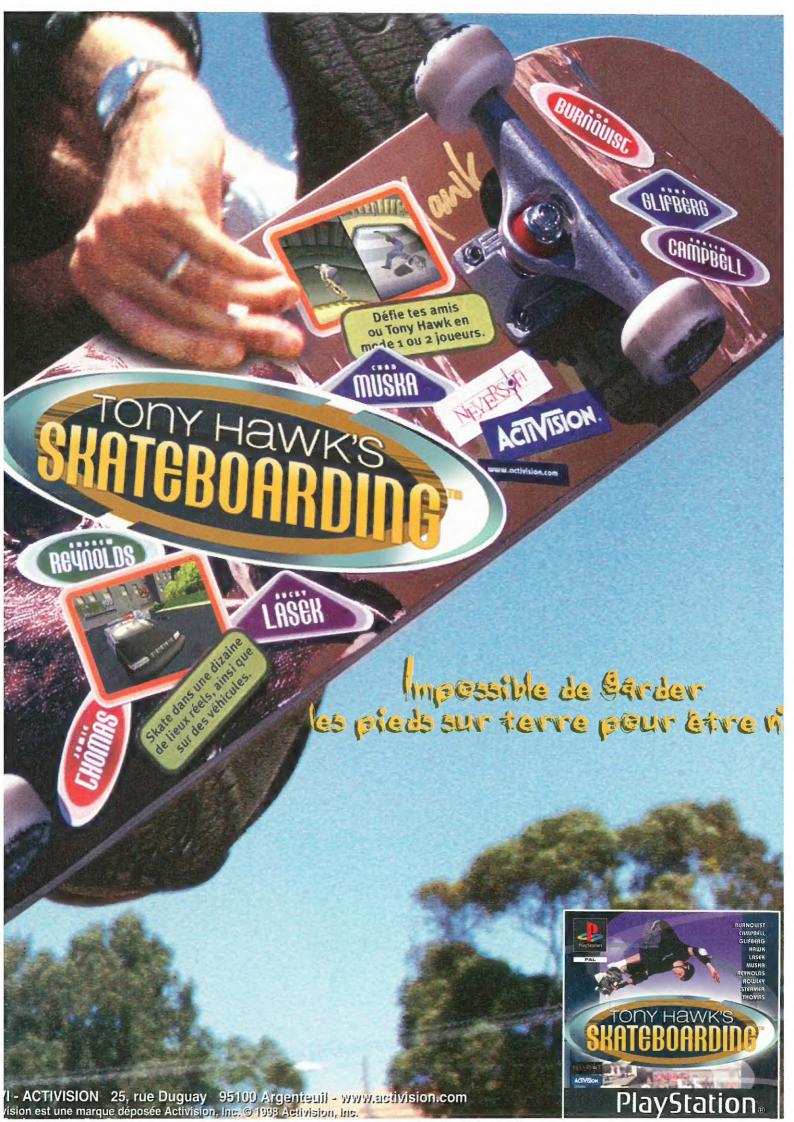
JOYPAD RECHERCHE DES JOUEURS... DES VRAIS!

Pour son service Télématique, JOYPAD recherche de vrais joueurs achamés, disponibles, sérieux et responsables afin de rédiger des solutions de jeux toute: consoles confondues.

Désolé pour les provinciaux mais il faut impérativement habiter Paris ou sa région Bonne maîtrise de la langue française et connaissance de l'anglais et du Net appr Envoyez votre candidature à:

JOYPAD - SERVICE TELEMATIQUE 124, rue Danton TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex





DONKEY KONG 64

EDITEUR : RARE/NINTENDO MACHINE : NINTENDO 64 DISPO: EUROPE : DÉCEMBRE 99



Enième Banjo & Kazooie, ou ren

RARE CONTINUE SON BONHOMME

DE CHEMIN, MAIN DANS LA MAIN

AVEC NINTENDO. IL EST LE SEUL À

PRODUIRE AUSSI RÉGULIÈREMENT

DES TITRES DE QUALITÉ, MÊME S'ILS

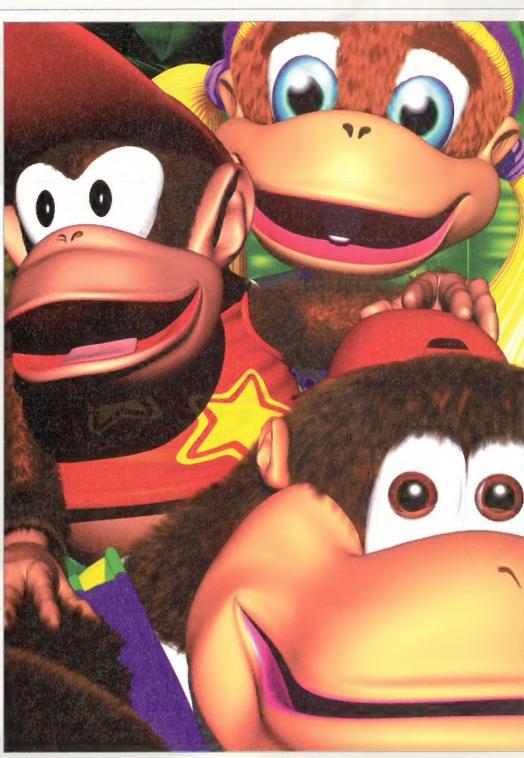
SONT TOUJOURS UN PEU PAREILS...

DONKEY ÉCHAPPE-T-IL À LA RÈGLE ?



Gonflé par un pad spécial du niveau, le personnage flotte vers de nouveaux horizons...





(ong 64

veau plate-forme







Un autre Boss. D'une manière générale, ils sont plus difficiles à battre que ceux de Banjo. & Kazooie.



Les Boss et le reste du jeu sont toujours dans le goût classique des jeux de plate-forme Nintendo.



l'E3, Nintendo en a fait tout un plat. C'est ce au'on appelle la fierté, et aux Zetazunis, on maîtrise. « La Dolphin va écraser la PlayStation 2 et la Dreamcast. Mais en attendant, la N64 va une fois de plus prouver au'elle est actuellement la machine la plus puissante du marché, grâce à Donkey Kong 64. On ne peut rien vous dire de plus, si ce n'est que jamais aucun jeu N64 n'a été aussi loin ». Voilà un peu le genre de ce que nous disait Monsieur le Big Boss de Nintendo of America, en cette soirée du premier jour de l'E3 dernier, à Los Angeles, lors de la conférence Nintendo. Les jeux développés par Rare sont réellement extraordinaires. Un tel talent a d'ailleurs parlé de lui-même depuis plusieurs années sur la machine à cartouche. Il faut être honnête, Donkey Kong 64 place la barre toujours aussi haut. Rare reste vraiment très fort, mais un brin d'humilité chez Nintendo serait aussi le bienvenu. Laissons le jeu parler avec ses propres mots, pas la peine d'en rajouter.

C'EST BÔ

e nouveau jeu de Rare ne pourra pas fonctionner sans le Ram Pak. C'est le choix catégorique adopté par les développeurs, sous couvert d'offrir en retour une qualité graphique décuplée. Nous avons enfin pu mettre la main sur une version jouable du jeu, sur laquelle nous nous sommes penchés avec le même œil que celui de l'expert comptable cherchant la fraude fiscale. Malheureusement, nous n'avions pas tous les cahiers de comptes ! En réalité, seule la version de l'E3 et sa douzaine de niveaux nous ont permis d'avoir un avant-goût de la nouvelle coqueluche de Nintendo. Mais déjà, il y a de quoi en tirer quelques avis, et se faire une idée sur le jeu. Premier point : graphis-

LES STAGES BONUS

Disséminés un peu partout dans les niveaux réguliers, ces mini-jeux sont très variés. En voici deux exemples, aux antipodes l'un de l'autre.



lcı, un jeu très connu · celui du « tape sur la tronche des crocos qui sortent ». En temps limité, il y a de quoi stresser.



Vous êtes dans un mini-labyrinthe, avec des ennemis qui patrouillent à la lampe torche. Il faut trouver la sortie sans se faire repérer!

DONKEY KONG 64

Un grand classique désormais : la course glissade introduite dans Mario 64.





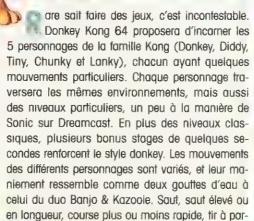
Difficile d'évaluer la structure du jeu avec cette version vieille de mai dernier. Nous en saurons plus prochainement.

me et technique. De ce côté-là, vu les promesses faites, on ne pouvait qu'avoir le meilleur. Rare s'est surpassé une

fois de plus, mais peutêtre pas autant que l'on pouvait s'y attendre En effet, après Banjo & Kazooie, Rare semblait être parvenu à maturité, et Donkey

Kong 64 renforce ce sentiment en proposant une réalisation très semblable. Donc excellente, me direz-vous, mais il faut également avouer que le style n'a pas

non plus changé. Pas d'environnements graphiques réellement nouveaux, des thèmes fidèles au genre (jungle, cavernes, cristal, etc.), bref, une qualité toujours phénoménale mais pas de réelle nouveauté de ce côté. C'est une règle qui semble aussi s'appliquer au reste du soft, sur cette pré-version. Gageons que chez Rare, on saura ajouter une foule de nouveaux éléments avant la sortie du jeu.



SAMILLA . C. I.



Donkey se prépare à tirer une noix de coco dans un interrupteur bien caché.











Tous les personnages peuvent prendre des photos. Un rapport avec le futur Pokémon Snap?



DONKEY KONG 64







La vue subjective sert également à tirer avec plus de précision.





Le niveau de la jungle est un des plus beaux de cette version.

tir d'une sarbacane, d'un fusil à noix de coco, etc. coups de poings et pieds... toute la panoplie est présente. Les niveaux sont pour la plupart immenses, chacun avec ses particularités, sous forme de pads aux propriétés diverses : gonflement du personnage comme un ballon, téléportation, etc. Le sacro-saint système de bonus est ici orienté bananeraie, puisque le but du jeu est de récupérer toutes les bananes, et tout particulièrement les bananes d'or. Pour finir, les bass sont également de la partie, et la plupart sont assez impressionnants.

QUOI DE NEUF ?

os grand-chose. Voire rien du tout, si ce n'est une technique encore optimisée. Les bananes remplacent les pièces de Mario 64, celles en or les pièces de puzzle de Banjo & Kazooie, bref, dans l'ensemble on prend les mêmes et on recommence. Toujours est-il que la recette a prouvé son efficacité, et que le jeu est très loin de nous avoir livré tous ses secrets. Si Donkey Kong 64 ne risque pas d'être la révolution annoncée par Nintendo, il n'en demeure pas moins un titre qui sera sans doute sensationnel, dans la droite lignée de ses prédécesseurs. Beau, bien fait, vaste et varié, Donkey Kong 64 permettra aux amateurs de prendre une fois de plus leur pied, sans conteste. Et de toute façon, après Banjo & Kazooie, difficile de faire mieux. Donkey Kong 64 devrait faire aussi bien, ce qui n'est pas si mal!





Certains ennemis sont particulièrement massifs.

LA SAGA DONKEY KONG

Créé par Shigeru Miyamoto lui-même, le cerveau sans lequel Nintendo vendrait encore des cartes à jouer, Donkey Kong premier du nom sortit en arcade en 1981, permettant à la firme de se faire une petite fortune. C'est aussi dans ce jeu qu'apparu pour la première fois Mario, déjà plombier et sauveur de princesses. Alors que Donkey Kong se trouvait côté méchant, Nintendo lui donna ses véritables lettres de noblesse en 1994 sur Super Nintendo, dans Donkey Kong Country. En tout, plus d'une douzaine de titres sont sortis sous le nom de Donkey Kong quelque chose, et ce avec une régularité d'horloge suisse: 1981, 82, 83, 85, 86, 88... jusqu'à aujourd'hui.





Et la tronche que ça avait à l'époque!





Les dieux ont mis un homme à l'épreuve

LE LOMBARD

Tu penses quils sont tes ennemis?
erreur...
ils sont ta force.









DRONEZ

EDITEUR ZETHA GAMEZ MAGHINE DREAMCAST DISHO N.C.

Dronez

Passionnant et passionné





Les deux bipodes sur le mur de droite sont, en fait, des tourelles contrôlées par le gros robot.



NOUS VOUS EN PARLIONS

SUCCINCTEMENT DANS LE LIVRET

DREAMCAST, IL Y A DEUX MOIS.

NOUS AVONS ENFIN PU

RENDRE VISITE À ZETHA GAMEZ

ET EN DÉCOUVRIR

UN PEU PLUS. ÇA S'ANNONCE

TOUJOURS AUSSI BIEN !

I y a des rendez-vous qu'on expédie à la quatrième vitesse. J'entends, pas forcément n'importe comment, mais en tout cas très vite. On prend suffisamment de matière, on pose des questions très claires, on échange deux trois sourires en critiquant le jeu avec politesse, puis on s'en retourne comme si de rien n'était. Puis il y en a d'autres, rendez-vous, que l'on avait prévu rapides bien qu'intéressants. Et ceux-ci durent 5 ou 6 heures. Lorsque nous sommes allés voir la fine équipe de Zetha, c'était la deuxième catégorie de rendez-vous. Taverny, dans le Val d'Oise,



lointaine banlieue parisienne, profondément enfoncée dans une jungle inextricable : nous sommes allés nous perdre dans les méandres de cet inconnu sauvage, par pur souci de journalisme. Hum. Bref, après une âpre demi-heure de taxi, nous sommes arrivés sur place. Un petit coin très sympa et des studios de développement limités à une pièce, au premier, audessus d'un restaurant de centre-ville (mort). Très calme, très propre, pas trop vaste et surtout pas surpeuplé : Zetha GameZ travaille dans une ambiance studieuse. Et ce qu'ils nous ont montré nous a retenus de 15 heures à près de 20 heures

L'AIR DE RIEN

roneZ est développé en paralièle sur PC et Dreamcast. C'est évidemment cette dernière version qui nous intéresse, mais celle que nous avons vue tournait sur PC (les photos de cette page en sont issues) Normalement, il ne devrait y avoir aucune différence. En ce qui concerne le jeu, l'action se déroule dans un futur proche où les écolos ont décidément perdu les élections. Les gens se sont retirés dans des dispositifs





Il n'y aura pas toujours d'ennemi à proprement parler contre lequel combattre. lci, ce sont les lasers et les tourelles qui poseront problème.

privés et il n'y a plus grand-chose de vert au-dehors. Par contre, tout le monde a des connexions Net à haut débit, gratuites, permettant de vivre au sein d'une matrice où l'attraction principale est un sport virtuel avant lieu dans des environnements surréalistes et à la physique propre. De plate-forme en plate-forme, les participants se lancent des projectiles mortels, s'affrontant pour la cause d'une tribu, d'un groupe ou d'une corporation, chacun ayant ses propres arènes de jeu. La seule chose qui compte alors est l'énergie. Celle qui permet de générer les disques, les autres munitions, les boucliers et les champs de déformation de gravitation. Elle a supplanté l'argent. Les DroneZ disposent d'un programme pour générer cette énergie virtuelle, mais il est jalousement défendu... et vous voilà perdu à l'intérieur de la matrice « officielle », à la manière d'un hacker aventureux où ce combat pour l'énergie semble faire d'autant plus rage.



Les boucliers sont variés. Certains sont moins efficaces, mais permettent de se déplacer, etc





LE PRINCIPE

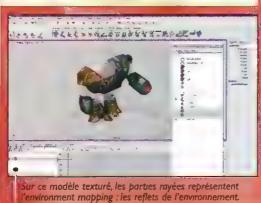
la base, le principe tient aux lois de l'univers Adans lequel vous évoluez. Vous ne pouvez vous déplacer qu'à l'aide des plates-formes, soit en sautant de l'une à l'autre, soit en déplaçant celles qui peuvent l'être. Du coup, si vous ratez un saut ou êtes poussé hors d'une plate-forme, c'est le game over. Ensuite, vous et vos adversaires pouvez, bien entendu, lancer des projectiles. Il y en aura des différents, mais le plus intéressant reste le disque car il faudra le récupérer! Ce sera bien entendu semi-automatisé, comme l'est le saut d'une plate-forme à l'autre, pour pouvoir permettre au joueur de tirer et bouger comme il l'entend, en même temps, sans se prendre la tête. Mais DroneZ n'est ni un shoot, ni un jeu de plate-forme. Il a sa griffe, sa personnalité propre et un challenge tout à fait singulier. De niveau en niveau, de salle en salle, vous découvrirez toutes sortes d'éléments.

TANT QU'À FAIRE.

Chez Zetha GameZ, on veut faire bien et se donner les moyens d'obtenir les meilleurs résultats. Avec son moteur particulièrement puissant, qui aura nécessité, à lui seul, plus de temps de développement que de nombreux jeux entiers, le petit groupe utilise Maya, un iogiciel fantastique. Pendant de 3DSMax, en plus riche, plus efficace et sur tout beaucoup plus cher (plusieurs dizaines de milliers de franc LA licence), il sert à tout : design des niveaux, des personnages, des animations, éclairages, gravité relative, motion capture, brel, à faire le jeu.

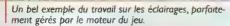


Tout commence, bien sur, par des études sur papier.



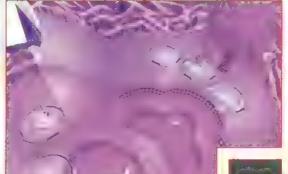


DRONEZ















Les niveaux sont particulièrement vostes, même si l'on ne s'en rend pas compte sur les photos.

Pièges et adversaires, explorations et combats, habiletés et méninges, c'est un savant cocktail de toutes sortes d'ingrédients. L'avatar matriciel que vous contrôlerez devra ainsi résoudre toutes sortes de problèmes et découvrira petit à petit ce dont il est capable, suivant une courbe d'apprentissage nécessaire au nouveau joueur. S'il y a différentes statistiques et mécaniques de jeu, elles ne sont pas clairement marquées à l'écran (telles une barre de vie, une barre d'énergie, etc.), mais montrées par l'environnement (des étincelles sur votre avatar indiquent que vous êtes mal en point...). Tout a été fait pour immerger le joueur dans l'univers de DroneZ. Il est difficile de parler de principe pour ce jeu, car il n'y en a pas de constant. Chaque situation est particulière, le jeu se contente de poser des problèmes et de vous donner plusieurs solutions pour les résoudre. A vous de trouver quoi faire et comment! L'ensemble est coulé et suit une histoire, bien entendu, car il ne s'agit pas non plus d'un puzzle game en 3D. DroneZ devrait être très intéressant pour toutes ces raisons, mais aussi pour bien d'autres aspects

TECHNIQUE

Que l'on parle de réalisation ou de gameplay, tous deux seront surtout techniques. Côté réalisation, nous aurons droit à un design passionné,

admirablement servi par un moteur 3D très puissant. Eclairages, animations, graphismes: tout est fin, détaillé et très bien réglé. Côté gameplay, il foudra surtout réfléchir, puis agir. A la manière d'un Metal Gear Solid, vous avez un but et des obstacles, mais pas une manière systématique pour résoudre une situation. Vous pouvez vous accommoder d'un même problème par la manière forte, par la subtilité ou en utilisant les propriétés de votre environnement, qui tient une place déterminante dans le jeu. En effet, plusieurs mécanismes agissent sur le décor, d'une manière plus ou moins visible Parfois, vous agirez sur la configuration des plates-formes dans votre salle ou dans une autre, ou sur autre chose encore. Les idées fourmillent dans l'esprit des concepteurs du jeu et, après en avoir parlé pendant 5 heures, nous n'en avions pas fait le tour! C'est pourquoi il est si difficile de présenter le jeu à l'heure actuelle 300 NOUVELLES MISSIONS

DRONEZ







Des séances de Motion Capture qui ont eu un goût de

BRIDÉS ?

peurs limitera DroneZ.

(il se met en place, petit à petit), de manière claire

et précise. Le seul aspect plus aisé à traiter est le cas bien particulier du jeu multi-joueurs en deathmatch, c'est-à-dire chacun pour sa peau. Largué dans un niveau, vous lancez des disques contre vos adversaires, jouez avec le décor et la configuration de la salle dans un seul but : battre l'ennemi. On peut tirer partout, bouger en même temps, le tout facilement. L'ensemble tient à la configuration des arènes, qui ont une gravité relative (d'une plate-forme à l'autre, vous pouvez avoir la tête en bas ou dans n'importe quelle autre direction), des mécanismes divers, des objets aux attributs variés (certains sont invisibles, n'apparaissant qu'à l'approche d'une vive source lumineuse comme un disque). En coopératif, vous pourrez résoudre vos problèmes en agissant de concert ou bien combattre un même adversaire. Bref, les possibilités sont immenses, seule l'imagination des dévelop-

es talents derrière DroneZ sont donc multiples. Original et riche, le jeu nous a intrigués et passionnés. Zetha GameZ dispose d'idées en or et d'un moteur 3D ultra performant. Reste à lier l'ensemble en un jeu et c'est à cette étape primordiale qu'en est le projet. Il avance à une vitesse proprement hallucinante, malgré une équipe assez restreinte. Une chose est sûre : ils ont tous les atouts en main pour faire un grand soft. Le tout étant que personne ne leur mette de bâtons dans les roues. Les possibilités de jeu en réseau semblent, à ce titre, poser un problème sur Dreamcast. Vivement la version bêta!



qui seront alors plus puissants et plus rapides. Mais on reste très vulnérable en le faisant.



Il est évidemment possible de concentrer ses disques

LE SPECULAR LAYER

Petit cours de technique, sur ce qu'on fait de mieux en effet de lumière ; le Specular Layer de DroneZ. Dans la plupart des jeux 3D, les éclairages sont sommaires et, par des astuces diverses, amènent le joueur à s'extasier devant des effets combinés. Ici, on est dans le vrai et voici à quoi cela correspond :



Sur cette image, le personnage est éclairé normalement. Pour mémoire, la méthode consiste à partir des pixels des textures puis à soustraire leur luminosité pour obtenir les zones d'ombre



Avec le Specular Layer, la même scène dispose déjà d'une atmosphère plus forte. Le système est toujours le même (ombrages Gouraud et interpolations), mais avec la lumière vive en plus

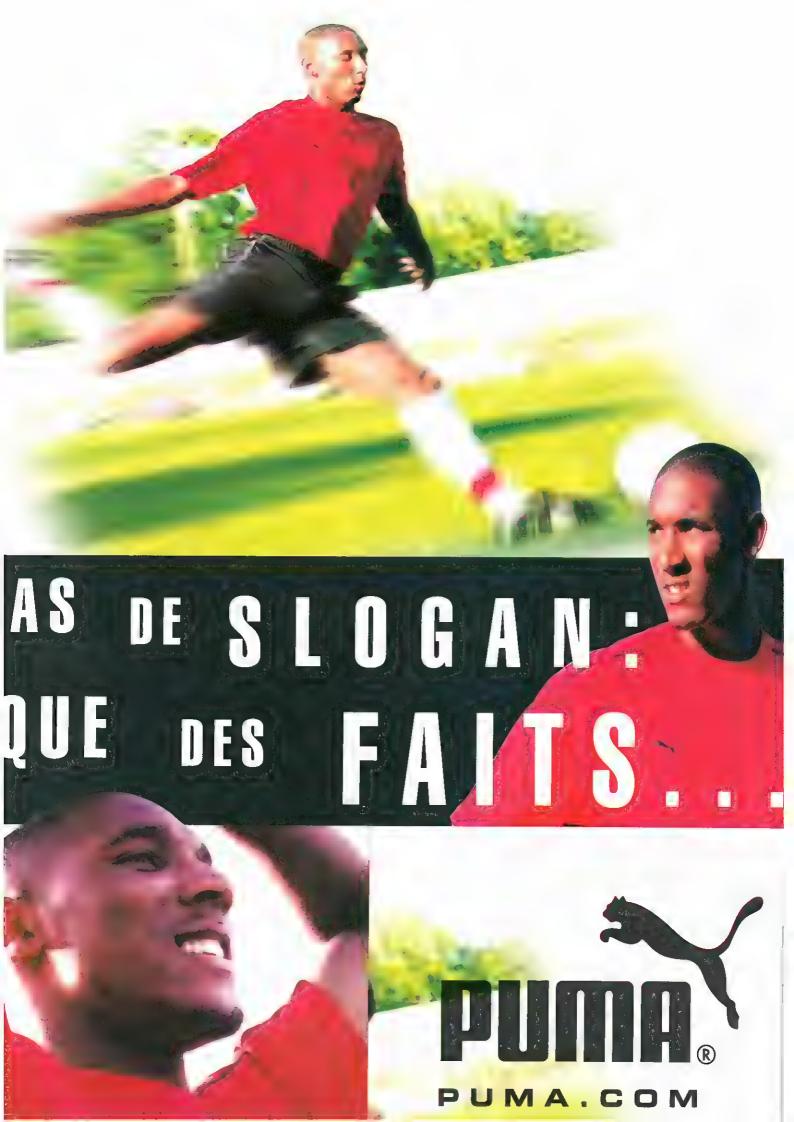


Dans ce cas, nous avons un projectile. D'habitude, pour donner un effet lumineux d'énergie, on utilise in halo en 2D autour de l'objet ou un simple blending (effet de transparence).



Une fois encore, la même scène avec le Specular Layer sur On. On voit tout de suite la différence, avec cette lumière vive éclairant dramatiquement la scène

Voilà, ca n'avait l'air de rien, mais c'est pourtant ce genre de détails techniques qui font que l'œil s'arrête sur DroneZ. Et ce dont on ne pourra plus se passer lorsque ce sera démocratisé !



Zih-UU

SIMBLE

3615 SKYROCK (2,23 F/mn)

SINTES LES SONTES. JE GES PROGNAINS JULIS

Bizarre, bizarre... Mmm, il y a de la niouze mais, mine de rien, ça manque quand même de grosses pointures, à l'Est comme à l'Ouest, d'ailleurs. Au pays des geishas, on retiendra surtout les annonces de Parasite Eve 2 et de Legend of Dragoon qui promet d'être un jeu de rôle bien puissant. Comme vous avez été sage, vous aurez également des nouvelles du très attendu Onimusha sur PlayStation

2 et, blen entendu, de Code Veronica qui se fera désirer jusqu'à l'an 2000 sur Dreamcast. Côté Europe, c'est le sport qui est à l'honneur : du basket, de la boxe, du foot ricain, du foot tout court, de la course automobile (dernières révélations sur Gran Turismo 2 avant la sortie officielle!) et, en prime, Lara Croft... Une panoplie hétéroclite qui devrait toutefois satisfaire tout le monde.

Gode Veronica (Oreamcast)	38
Gran Turismo 2 (PlayStation)	54
ISS Pro Evolution (PlayStation)	68
Legend of Bragoon (PlayStation)	50
Onimusha (PlayStation 2)	28
Parasite Eve 2 (PlayStation)	48
Prince Naseem Boxing (PlayStation)	58
Ready to Rumble (PlayStation & NG4)	80
Ridge Racer 64 (N64)	75
Soul Fighters (Oreamcast)	82
EX3 The Street Fighter (PlayStation 2)	26
Tales of Eternia (PlayStation)	48
Tomb Raider 4 (PlayStation)	82





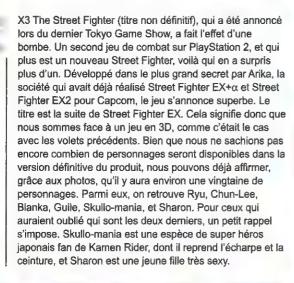
La saga Street Fighter se deva jeux disponibles sur PlayStation prépare un troisième volet de la control de la con

Editeur Gapeur Anha
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : non communiquée
Sortie en Europe : non communiquée





La saga Street Fighter se devait, elle aussi, de faire partie des jeux disponibles sur PlayStation 2. C'est donc avec brio qu'Arika prépare un troisième volet de la série « EX ».

















les héros de Street Fighter sont de retour !



Un jeu techniquement impressionnant-

Grâce aux capacités de la PlayStation 2, la réalisation du jeu est supérieure à ce qui existait dans le genre jusqu'à présent. La modélisation des visages, par exemple, est là pour prouver que le nombre de polygones à l'écran est bien supérieur aux versions précédentes. Les Super Attack et les Special Attack, qui n'ont pas été oubliées, bénéficient elles aussi de superbes effets d'éclairage qui illuminent tout l'écran. Quant aux modes de jeux, nous ne sommes malheureusement qu'en droit d'émettre des suppositions, puisque rien n'est encore officiel. Néanmoins, au vu des photos, il semble bien qu'un mode combat par équipe en deux contre deux soit disponible, ce qui nous donnerait de passionnants combats à quatre sur l'écran! Une date de sortie inconnue pour ce jeu, uniquement prévu pour le marché japonais dans un premier temps.





Oreamcast) 🕹



Images du jeu en temps réel ou scènes vidéo ? Difficile de le savoir, vu le mystère qui entoure ce titre...

ji	Éditeur	- Capcom
	Machine 1	PlayStation 2
	Sortie au Japon	ete 2000
5	,Sortie en Europe .	ouhla.



Dimusha

Onimusha, dont on vous parlait encore avec enthousiasme il y a quelques mois, nous réserve une ENORME surprise : il s'agit, en fait, d'un jeu Playstation 2.



nimusha... un titre qui a fait rêver Gollum et tous les fans de Resident-like, depuis que nous vous en avons parlé, il y a de cela quelques mois déjà. Ayant pour cadre l'époque du Sengoku Jidai, période trouble et de guerres civiles du Moyen Age japonais, Onimusha se démarque déjà de Resident Evil et de Dino Crisis. Oda Nobunaga, cruel mais respecté shogun de l'époque, remporte les batailles avec une facilité déconcertante, ce qui fait naître quelques rumeurs sur ses éventuels liens avec des puissances « occultes ». Très vite, on commence à parler de guerriers morts revenant à la vie et d'armées grotesques de corps décharnés et invincibles. Akechi Samanosuke, jeune guerrier dont la réputation n'est plus à faire, apprend que sa sœur, Yukihime, a disparu. Partant à sa recherche, il découvre qu'elle est sans doute détenue dans le château de Nobunaga, qui aurait besoin de jeunes filles pour quelques sombres desseins...



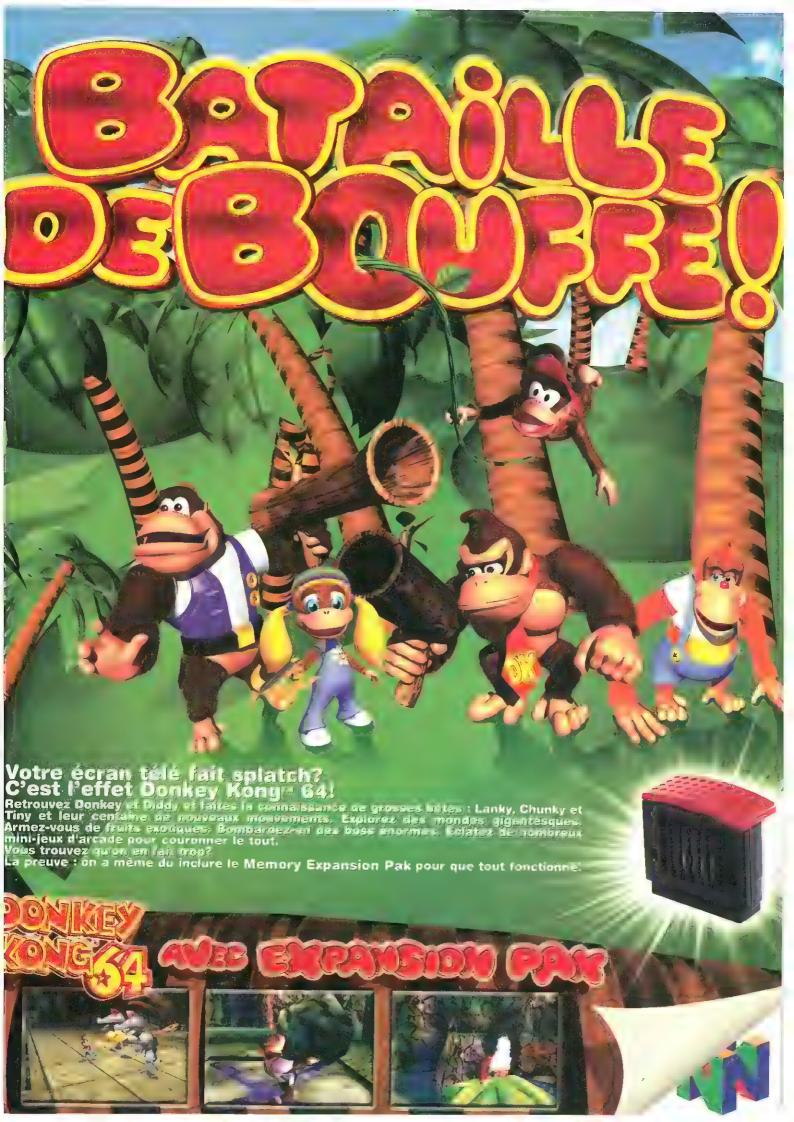


On a beau le frapper, il bouge encore !

ta-surprise PlayStation 2

D'après ce que nous savons, tout ce qui a été montré jusqu'à présent sur Onimusha n'existe pas et le jeu aurait été prévu, dès le début, pour la Playstation 2. Un gros coup d'intox de Capcom ? Pas si sûr, étant donné que le soft, annoncé depuis seulement 5-6 mois, semblait déjà bien avancé. Cependant, il ne fait aucun doute, d'après les communiqués de presse japonais, qu'il sera exclusivement

sur Playstation 2. L'équipe du jeu, toujours aussi fabuleuse, n'a pas changé. Ainsi, on retrouve donc le directeur, Jun Takeuchi, responsable du motion design sur Resident Evil 1 et 2. Les musiques et l'ambiance sonore sont toujours assurées par Mamoru Samuragouchi, responsable des remix de RE1 et 2, et on retrouve également Kaneshiro Takeshi dont les jeunes Japonaises sont folles. Bref, Onimusha pourrait bien être un des premiers jeux événements de la PlayStation 2.







Il est possible, grâce à une petite fenêtre en haut à gauche, de sume ce que font les autres agents du groupe.

4	Éditeur ;	Electronic Arts Japan
	Machine	PlayStation 2
	Sortie au Japon :	4 mars 2000
	Sortie en Europe	, non communiquée

N-Fife





Le système de visée automatique facilite le travail.

Parmi les premiers jeux PlayStation 2 présentés au Tokyo Game Show, quelle ne fut pas notre surprise de voir un titre... Electronic Arts! Pour la première fois de son histoire, la branche japonaise de l'éditeur sort un produit 100 % original.

> -Fire, un jeu surprenant qui aurait pu être issu du PC. Sorte de Rainbow Six un peu plus orienté arcade, il s'agit du premier jeu d'action sur PlayStation 2 annoncé par Electronic Arts Japan, une branche de l'éditeur qui, jusqu'à présent, n'avait produit que des jeux de tir mineurs. Pour le coup, l'éditeur a fait les choses en grand, puisqu'il s'est payé les services d'un centre d'entraînement au combat armé, qu'il a motion capturé pour avoir des mouvements réalistes tant au niveau des déplacements que des mouvements du corps provoqués par le tir d'armes à feu. Nous sommes donc face à un jeu d'action/shooting à la GoldenEye ou Syphon Filter. Dans chaque niveau (un environnement 3D très complexe), le joueur, qui aura choisì un personnage parmi 4 mercenaires, doit remplir une mission très précise tout en prenant en compte la présence des trois autres personnages, joués par la console. Il faut donc jouer « coopératif », sì l'on veut terminer une mission sans ennuis.

Ralisation prouver

Terminé à environ 20 %, X-Fire (à prononcer « cross fire ») ne s'annonce ni bon ni mauvais. D'un côté, on ne peut que se réjouir de la qualité de la motion capture, réalisée par une nouvelle société bâtie par Square et EA:

Animation Science Company. Mais l'état du jeu, trop peu avancé, ne nous permet pas de nous extasier sur des graphismes encore au niveau de l'ébauche pour l'instant. La version finale proposera, semble-t-il, une option de jeu en réseau. Malheureusement, cette option ainsi que de nombreuses autres n'ont pas encore pu être présentées. Prenons notre mal er tience...

Quoi qu'il en soit, X-Fire pourrait bien tun titre aussi intelligent qu'intéressant. Il ne ru'à attendre l'an 2000.



Attention à ne pas flinguer ses collègues, lors des échanges de coups de feu avec les



Il faut parfois savoir attendre l'occasion propice, pour sortir de sa planque.



Désormais, en vous connectant sur QXL, non seulement vous trouverez de multiples produits mais vous découvrirez aussi une autre façon d'acheter et de vendre où le client est toujours roi puisque c'est lui qui fixe les prix.

LES MICROMANIA

الماسية الموا

C. ris Montparnasse - Niveau B/55,41 arely - 75015 Paris - Tél: 01 56 80 04 00

Carretour - 78360 Montesson 51 04/19:00

| Callest - 93170 Bagnolet | 1 651445

Geant La Valentine - 13011 Marseille 91 35:72 72

Carrefour 'Le Merlan" - 13014 Marseine

Auchan "Les Trois_Fontaines" It Jean de la Ruelle -Tél.02 38 22-12 38

Auchan - 59223 Ronco 20 27 97 82

PARIS

ROMANIA FORUM des HALLES ue des Pirouettes - 75001 Paris 01 55 34 98 20

CROMANIA MONTPARNASSE Rue de Rennes - 75006 Paris 01 45 49 07 07

CROMANIA CHAMPS-ELYSES erie des Champs - 84, Avenue des imps Elyses 750 et sans 01 42 56 04]

CROMANIA OPERA sage des Princes - 5, bvd des nailens 102 Paris - Tél: 01, 40, 15,93,10

CROMANIA Italije 2 Drial Italie 2 - Niveau 2 - 75913 Paris | 01 45 89 70 43

CROMANIA EQLE e SI-Lezare - 75008 PARS . 01 44 53 11 15

GION PARISIENNE OROMANIA VILLIERS-EN-BIERE Cotal Cagretour - 77190 Villiers-en-Biere

CROMANIA VELIZY 2 Cciai Velizy 2 - 78140 Velizy . 01:34:65:32:91

ICRUMIANIA SAINT-QUENTIN Ccial St-Quentin-Face Carrefour 300 St-Quentin-en-Yvelines . 01 30 43 25 23

CROMANIA PLAISIR Colal Grand Plaisir - 78370 Plaisir les Claye

ICROMANIA LES ULIS 2 Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis I. 01 69 29 04 99

CROMANIA ÉVRY 2 Ccial Evry 2 - 91022 Evi . 0 - 60 77 74 07

ICROMANIA LA DÉFENSE Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 800 Puteaux - Tél: 01 46 98 08 02

ICROMANIA PARINOR Ccial Parinor - Niveau 006 Aulnay sous Bois

ICLOMANIA ROSNY 2 Ccial Resny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois I 01 48 54 73 07

ICROMANIA LES ARCADES Ccial Les Arcades Niveau Bas 160 Noisy-le-Grand 1761, 01 43 04 25 10

ICROMANIA IVRY GRAND CIEL Ccial Ivry GC 1200 Kry-sur-Scine 1.01 & 35 12 06

AICROMANIA BELLE-ÉPINE Ccial Belle-Epide - 94561 Thlais H, 01.46 87 30 71

ICROMANIA CRÉTEIL Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut 1016 Créteil - Tél. Ct. 43 77 24 11

ICROMÁNIA BERCY 2 Ccial "Bercy 2" 1200 Charenton-le-Poni I 01 41 79 31 61

IICROMANIA CERGY Ccial Les Trois Fontaines

PROVINCE

D5 MICROMANIA CAP 3000 C. Ocial Cap 3000 -Rez-dt-Chaussee 06700 St-Laurent-du-Var ref. 04 93 62 01 47

C. Ccial Nice Etolië - Niveau - 1 06000 Nice - Tol. 04 93 62 01 14

13 AICROMANIA VITROLLES C. Ccial Grand Vitrolles, 13127 Vitrolles - Tél: 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA LE MERLAN C. Ccial Carretour Le Merian 13014 Marseille

13 MICROMANIA AUBAGNE C. Ccial Auphan 13400 Aubagne Tel. 04 42 82 40 35

21 MICROMANIA UIJON 6. Cciai La Toison d'OF - 21000 Dijon Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE C. Ccial Carrefour - 31127 Portet/Garon Tél. 05.61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER C. Colal Le Polygone - Niveau Haut 34000 Montpellier - Tál. 04 67 20 09 97

44 MICROMANIA NAHTES C. Ccial Beaulieu - 44272 Names (el. 02 51 72 94 96

C. Colal Place de l'Arc - 45000 Orieans Tél. 02 38 42 14 54

51 MICROMANIA REIMS C. Cola Cora-Cormontrevil 51 350 Cormontrevil Tel 13 26 86 52 76

MICROMANIA NANCY C. Coal Saint-Sébastien - 54000 Nancy Tél, 03-83-37-81-86

57 MICROMANIA METZ SEMECOURT C. Colal Semecourty Tel. 03 87 51 39 1

59 MICROMANIA LEERS C. Cctal Auchan - 59115 Lee Tél. 03/28/33/96/80

59 MICROMANIA EURALILLE C. Crial Euralille Rez-de-chaussen 59777 Lilje - Tel. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2 C. Ccial Villeneuve d'Asco 59650 Villeneuve d'Asco Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITE-EUROPE C. Cotal Cité Europe - 62231 Coquelles Tél, 03 21 85 82 84

62 MICHOMANIA NOYELLE GODAULT C. Ccial Auchan - 62950 Novelles-Godaul Tel. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA ILLKIRCH C. Gcjąl Auchan - 67000 lilkin el. 03 90 40 28 20

57 MICROMANIA STRASBOURG C. Cetal Place des Halles - Niveau Hauf 67000 Strasbourg

GE MICROMANIA MULHOUSE C. Ccial ile Napoléon 68110 Mulhouse Ilizach el 03/89/61/65/20

69 MICROMANIA ECULLY 6. Ccial Grand Quest 69132 Ecully Tel. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA PART-DIEU C. Cojal La Part-Dieu - Niveau 1 59003 Lyonio Tel. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST Galerie Auchan, - 69800 Lyon Saint-Priest Tel. 04 72:37:47:55

69 MICROMANIA SAINT GENIS C. Cojal Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Gen Tel. 04 72 57 02 92

74 MICROMANIA ANNECY C. Ocial Auchan-Epagny - 74330 Epagny Tél. 04 50 24 59 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT SEVER C. Colal Saint-Sever - 76000 Rouen 141.02 32 18 55 44

B3 MICROMANIA MAYOL C, Bojal Mayol - 83000 Tou Tel 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND VAR 0, Ccial Grand Var 83160 La Valette Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA AVIGNON



Les nouveautés d'abord!

فاشتريكا والان

Gratuite avec le premier achat!



De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

san su les 60 seres. Remise différen seus forme de 60n de Réduction de 50

@ Recyclez vos jeux!

Revendez-nous vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation et Nintendo 64.

"Voir conditions à la caisse

O Un nouveau service

Retrouvez les nouveautés, les dates de sortie, le top des ventes et pleins d'autres surprises sur le www.micromania.fr



MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanches.

LES DOUBLES DÉMOS MICROMANIA



endez l'oreille sur l'émission fun attitude lundi au vendredi à 12 h 30 -GAGNEZ 10 JEUX d'un seul coup et d'un seul H

2 nouveautés à découvrir en avant-premiè et sur écran géant, tous les mercredis et samed de 14 h 30 à 19 h 00 dans tous les MICROMAN

DEMONSTRATION

PROPERTY BEAUTY AND ELECTRON



READY 2 RUMBLE Le jeu de boxe le plus frappé de l'histoire.



DINO CRISIS Une aventure effroyable en 3D temps réel.



DEMONSTRATION

мгасаты 10 колежин - зашт. Так от голж





CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

Les championnats de motocross comme si vous y êtiez !



Championship Motocross PlayStation.



ECPECI 17 NOVEMBER - SAMED 20 NOVEMBER





UEFA STRIKER Vous allez apprendre à

iquer au foot!



JET FORCE GEMINI Le space-opéra le plus déjanté de la Nintendo64



EMONSTRATION

Enchio 24

NOW SURFERS

Une avalanche de glisse à vous ouper le souffle.





FORMULA ONE 99 La formule 1 comme

vous l'avez toujours rêvée.







Vermilion Desert

Riverhill Soft est un éditeur habitué des productions originales ou décalées. Une fois de plus, il crée la surprise avec un soft de stratégie en temps réel sur Dreamcast, dans le pur style PC.



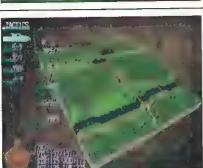
Il faudra combattre par tous les temps et dans des environnements extrêmement variés.













Chaque mission est expliquée dans des briefings assez classes.



ans le monde imaginaire d'Algana, situé entre l'ambiance Mechwarrior et l'heroic fantasy (ça, c'est pas banal), les choses ne vont plus depuis que le fils du roi, âgé de 14 ans, est monté sur le trône légué par son très décédé papa. Très vite, l'ambition du jeune roi et de ses conseillers a pris de l'ampleur et, en une nuit, le paisible royaume s'est transformé en un terrifiant empire qui lorgne du côté des frontières voisines. En l'espace de 7 jours environ, 40 % de la surface du continent se voit occupée par l'empire Algana. Les royaumes voisins survivants décident alors de s'allier et de former une armée de libération. Malheureusement, elle ne fait pas le poids face à la puissance organisée de l'empire et est vaincue malgré une résistance homérique. Trois ans plus tard, 70 % du globe est la propriété d'Algana. Mais pendant cette même période, une unité spéciale de l'armée de libération a été mise sur pied. Dernier espoir des royaumes libres, les Silver Fox étaient nés.

Strategie d'un temps cirangé

Dans cet univers étrange et original où l'on trouve aussi bien des tondus en treillis que de grands seigneurs en drapé rouge, le joueur va diriger les Silver Fox au cours de très nombreuses missions. Tout en environnement 3D, Vermilion Desert est un jeu de stratégie avec des phases actions dans lesquelles on déplace ses troupes. Le système de jeu, encore obscur sur bien des points, devrait cependant réserver beaucoup de surprises. Avant chaque mission, le classique briefing et le menu d'équipement des troupes sont évidemment présents, pour ne pas trahir les canons du genre, même si robots et cavaliers n'ont jamais vraiment fait bon ménage. Une curiosité qui pourrait bien valoir le détour.

Surver an Phaledons

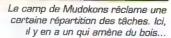
Munch's Odysse





Après l'Odyssée et l'Exode d'Abe, qui ne constituent en fait qu'un seul et même jeu. voici le deuxième épisode de la « quintologie » (cinq titres prévus) d'Oddworld : Munch's Odyssey. Au programme, euh... plein de choses extraordinaires. Lisez plutöt...



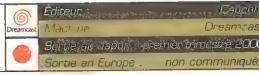




ddworld... Le nom du développeur est aussi celui du monde qu'il a décidé de créer. Avec les aventures d'Abe, nous avons eu un avant-goût de ce qu'il savait faire. Et, pour tout avouer, nous avons été agréablement impressionnés. Les nouvelles générations de consoles arrivant, les idées et les ambitions d'Oddworld prennent une toute autre dimension : celle d'un véritable monde virtuel. A vrai dire, Lorne Lanning et Sherry Mc Kenna, les principaux instigateurs de la série, font figure d'éternels insatisfaits toujours désireux de donner forme à leurs rêves. Avec Munch's Odyssey, ils désirent proposer aux joueurs un véritable monde sur lequel yous avez la possibilité d'agir de bien des manières. Munch est une créature que vous pouvez contrôler, tout comme Abe, qui reste un des piliers de l'histoire. Leurs motivations ne sont toutefois pas les mêmes, ni leurs capacités. Les personnages des épisodes sur 32 bits refont ici leur apparition. Les ennemis restent nombreux mais les possibilités de dialogue sont plus larges qu'auparavant. En fait, le but avoué de Lanning et Mc Kenna est de faire vivre le joueur dans le monde d'Oddworld, afin qu'il le découvre, l'apprécie et s'y sente un peu comme chez lui. Il y aura des quêtes annexes, des engins à piloter (sur terre ou dans les airs), des tas de personnages à rencontrer... Un univers en 3D immense vous attend et vous pourrez y agir comme bon vous semble. Le jeu est censé occuper 4,5 Gigas ; merci le support DVD. C'est énorme (l'équivalent de 7 CD). Pour couronner le tout, un « Munch's Exodus » semble également prévu. La quintologie risque de se transformer en décalogie, puisque chaque titre est bien parti pour avoir son « complément ». Quoi qu'il en soit, le monde d'Oddworld n'est pas près de nous révéler toutes ses surprises. En tant que joueurs, nous ne pouvons que nous en réjouir...



Une finesse graphique proche de la perfection sur Dreamcast.





Des environnements superbes, une atmosphère pesante, des zombis plutôt coriaces, Bio Hazard 3 semble réunir tous les ingrédients pour être un jeu d'exception

Des environnements su plutât coriaces, Bio Ha. être un jeu d'exception Code Volonie Company C

Comme nous vous l'avions annoncé. Code Veronica est un jeu qui se situe bien loin des autres Bio Hazard, mais qui en reprend toutes les qualités.



e déroulant trois mois après Resident Evil 2 et 3, Bio Hazard Code Veronica replace le joueur dans la peau de Claire Redfield, à la recherche de son frère Chris. Disparu depuis le premier épisode, ce dernier devient ici le nœud gordien du problème ainsi qu'un personnage jouable. Partie enquêter en Europe, Claire est enlevée et transportée dans une étrange île tropicale, remplie de zombis et autres amis moisis qu'elle connaît bien. Le reste de l'histoire, encore gardé sous silence, ne sera connu que dans quelques mois, bien évidemment. Présenté, lors du dernier Tokyo Game Show à Tokyo, dans une version beaucoup plus avancée que ce que l'on avait pu voir jusqu'à présent, Bio Hazard Code Veronica nous a beaucoup impressionnés, tant sur le plan technique qu'au niveau de l'atmosphère. Comme vous le savez déjà, si vous êtes un fidèle lecteur, les décors ne sont pas des planches d'images fixes, mais bel et bien des environnements en 3D qui permettent des changements d'angle de caméra excellents, un meilleur suivi de l'action ainsì qu'une vue subjective pour certains passages. Le personnage qui, à la manière de Dino Crisis, peut effectuer un tour à 180° sur lui-même, aura aussi la possibilité de tirer avec deux armes en même temps. C'est, du moins, ce que Shinji Mikami souhaite intégrer dans son jeu avant qu'il ne soit commercialisé



La version finale, qui ne sortira pas pour Noël mais pour le premier trimestre 2000, tiendra sur non pas un, mais deux GD-Rom I Eh oui, plus d'un giga de jeu, pour ce titre que Shinji Mikami a promis une fois et demie plus long que Resident Evil 3, lors d'une conférence au Tokyo Game Show I Sur chaque GD-Rom, on aura donc un scénario différent, à savoir celui de Claire ou celui de son frère Chris. On ne sait pas encore exactement comment se dérouleront









les systèmes de changements entre les scénarios, mais il semblerait qu'ils soient plus aboutis que ceux présents dans Resident Evil 2 et qu'un événement du premier scénario influe sur le déroulement du second. Avec ce qui nous a été montré au Tokyo Game Show, il est difficile de se faire une opinion, car même si certains décors étaient magnifiques, d'autres, par contre, étaient vraiment loin d'être finis et manquaient encore de détails Cependant, le travail des lumières au niveau des éclairages était, lui, irréprochable et, grâce à la puissance de calcul de la Dreamcast, Shinji Mikami a pu exploiter les possibilités qu'offre la pénombre pour faire bondir le joueur!



Un jeu retardé mais toujours très attendu l



Chris, que vous retrouverez sur le second GD-Rom, est lui aussi promis à un bel evenir en tant que maître-ertilleur. Les gerbes de sang sont, elles aussi, de la partie !











A la manière d'un Metal Gear Solid, des caméras peuvent détecter votre présence dans certains couloirs hi-tech Vous n'aurez pas le choix, il faudre courr!





Code Veronica promet l'être exceptionnel





Jojo no Lasa Kinyûna Bûken Miraiheno Isan

Alors que la version PlayStation sera disponible au moment où vous lirez ces lignes, la version Dreamcast du jeu n'est, elle annoncée que pour la fin du mois de novembre.



Lorsqu'un super pouvoir est déclenché, cela donne droit à une profusion d'effets visuels à l'écran.

ojo no Kimyôna Bôken Miraiheno Isan est, en fait, la suite du jeu de combat Jojo no Kimyôna Bôken tout court, sorti l'an dernier en arcade. Dans cette suite, on nous propose 4 nouveaux personnages mais un principe de jeu identique au volet précédent, à savoir un jeu de combat très similaire à un classique Street Fighter mais agrémenté du très appréciable principe de « stands ». Comme dans le populaire manga dont il est issu, Jojo met en scène des persos pouvant faire appel, lors d'un combat, à une entité qui agit selon leurs ordres. A l'écran, cela se traduit par l'apparition d'un personnage qui combattra l'adversaire en même temps que vous, ce qui pourra donner des combats à 2 contre 1 voire 2 contre 2, si l'adversaire décide, lui aussi, de sortir son « stand ».

Ambiance baroque

Jojo est un manga extrêmement populaire au Japon, qui s'est achevé il y a peu de temps et qui bénéficiait d'un graphisme assez inhabituel, très loin de l'image du manga que les fans occidentaux peuvent imaginer. Grâce au soin apporté aux graphismes et surtout grâce à la puissance d'affichage 2D du board arcade CP3 et à l'ambiance du manga, fidèlement rendue à l'écran, le titre a su enthousiasmer les joueurs. Vu les capacités de la Dreamcast, la conversion sur console devrait être importante. Pour ce qui est des modes de jeu originaux, on pourra trouver, en plus du classique Story Mode, un Challenge Mode dans lequel chaque ennemi abattu apportera des points de réputation au joueur. On regrettera cependant que la version Dreamcast ne compte pas tous les mini-jeux originaux de la version PlayStation. Toutefois, les fans d'arcade ne devraient pas être déçus, c'est une certitude













Témerité et audace sont les maîtres mots.

Testez votre adresse, votre équilibre et votre sang-froid.

Adoptez un style kamikaze pour dévaler plus de 25 parcours ;

Déserts, volcans, à la limite du praticable.

Révélez vos talents acrobatiques : roues arrières, 360°, suicides, Superman...

C'est vous, seul contre les éléments, sans moteur. Foncez droit devant, coupez les virages, oubliez les freins.

Le VII extrême : éclatez-vous comme des dingues

- Multiples vues de pilotage dont une vue guidon impressionnante.
 - 8 vététistes exclusifs
- Options de réglage et de personnalisation 6 modes de course
 - Pour 1 à 4 joueurs



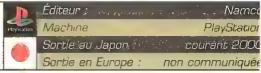
ae al,



Made in Japan



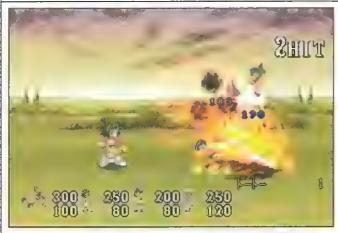
Namco continue sur la saga des « Tales », une série de RPG jamais sortie en France mais qui a connu un grand succès que ce soit au Japon ou aux Etats-Unis. Ce troisième volet tiendra lui aussi ses promesses, c'est certain... Les pouvoirs les plus impressionnants font beaucoup d'effet à l'écran.





Le système de combat fait toujours autant penser à un jeu d'action.

Tales of Eternia

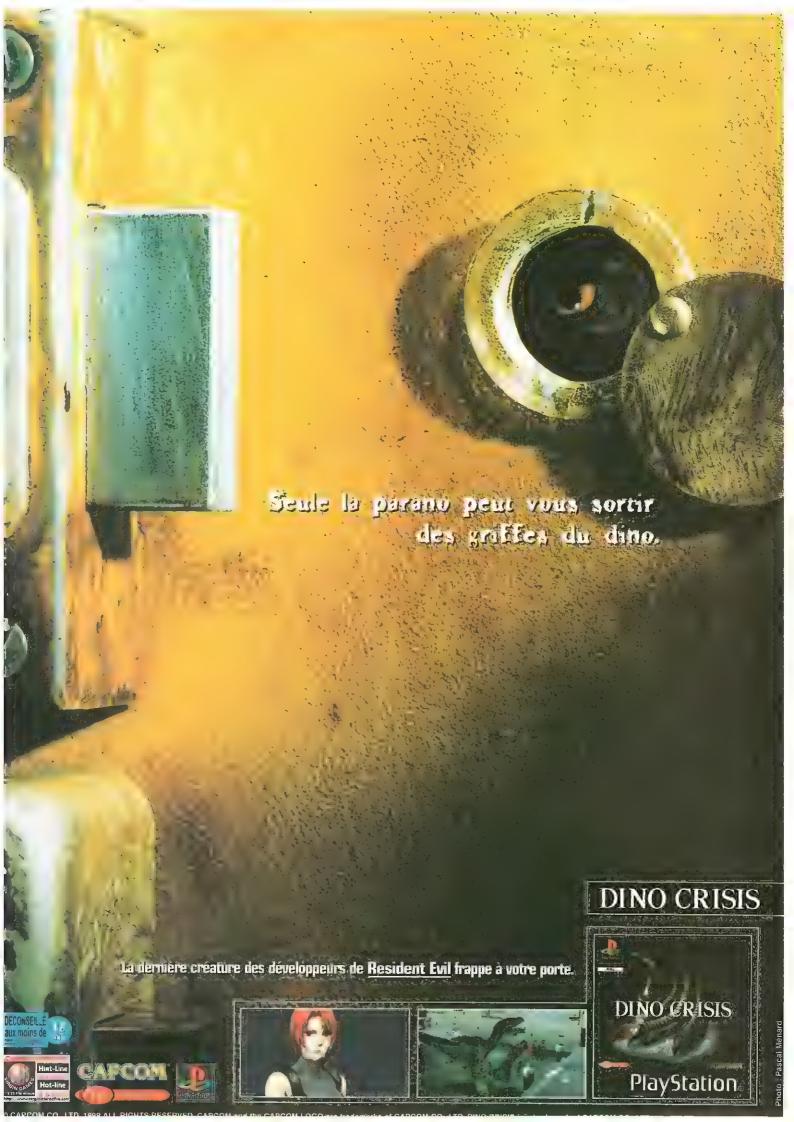




nferia est un monde de paix. Un de ces mondes heureux que l'on dépeint avec beaucoup de classicisme dans les récits d'heroic fantasy. Avec harmonie, la nature et les gens se côtoient à Inferia, histoire de vous dégoûter un peu plus de vivre dans la pollution et l'insécurité de la banlieue parisienne que Willow connaît bien. Dans ce monde imaginaire, les lois physiques sont régies par une mystérieuse énergie nommée « Cremel ». Celle-ci conditionne l'existence de chaque être. Un jeune chasseur du nom de Rid, accompagné d'une jeune fille nommée Farah, regardent souvent le ciel, sentant une présence, un monde hors d'atteinte, au-delà des nuages. Une quête un rien mystique, liée à l'énergie Cremel bien entendu, peut alors commencer, pour ce nouvel épisode de la saga de Namco des « Tales ».

25 's de organisal.

Finalisé à 25 % pour l'instant, Tales of Eternia s'annonce comme le digne successeur des deux précédents volets qui avaient chacun conquis le cœur de plus de 800 000 Japonais, lors de leur sortie respective. Aux manettes de l'équipe du jeu, on retrouve toujours Jun Toyoda, responsable planning de Phantasia et directeur de Destiny qui, cette fois, a tout géré, du développement au scénario Le système de combat Linear Motion Battle System, qui mêle action et gestion classique de chiffres, est toujours présent Les personnages du jeu ont été dessinés par Inomata Mutsumi, qui avait déjà signé les design de Destiny et qui est bien connue pour avoir réalisé de nombreux designs pour des grands titres de l'animation japonaise.



games

		The sure of the state of the state of	The same of the sa	The state of the s			
							_
WE COMMANDER			N	EW			PC =
ME COMMANDER MULTIPORT	299 SIDI	WINDER PAD	249	AGE OF EMPIRE GOLD	329 7	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	349
O THROTTLE	34 32 Y 4 3 4 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	ANT PUMA GT	299 F	BUGS LOST IN TIME	399 F 299 F	LES 24 HEURES DU MANS LES FOURMIS	249 329
NTOR 16Mb NTOR 32Mb		ANT+ PEDALIER FOUR DE FORCE	990 F	CASTROL HONDA		LNF MANAGER 2000	369
RIUR 32MU	1070,1	OUR DE FORCE		SUPER BIKE 2000 CANAL + FOOTBALL 2000	329 F 299 F	MIGHT & MAGIC VII NBA 2000	369 329
				CIVILIZATION CALL TO POWER (add-on) COMMAND AND CONQUER:	199 F	NHL 2000 PAVILLON NOIR	369 349
SAMSUNG	DVD 709 LE	COT DUT	2996 F	TIRERIAN SUN	399 2	RE-VOLT RED GUARD	299 349
				DARKSTONE DRAKAN	349 F 349 F	REVENANT	359
NOUVEAUTES			"4	DRIVER DUNGEON KEEPER 2	349 F 349 F	SOUTH PARK LUV SHACK STAR TREK INSURRECTION	299 299
	eno 7 7 7 7	CINQUIEME ELEMENT	189 F	ENTRAINEUR 3 (add-on) FIFA 2000	199 F 329 F	THE SPEED DEMONS THEME PARK WORLD	299 349
JOURS, 7 NUITS 07 GOLDEN EYE	169 F LE	DINER DE CONS	169 F	GTA 2	329 F	TOMB RAIDER 4	349 299
RSOLUM 2022 RMAGEDDON	207 2	ROI LION 2 S AILES DE L'ENFER	179 F 169 F	KINGPIN	200 F	TRICKSTYLE	477
ABE	-77 -	S VISITEURS 2	169 F 189 F	NEW		MANGAS FILE	
AD BOYS HENVENUE A GATTACA	169 F LE 169 F Mi	enteur, menteur	179 F				<u>=</u> ح
OMPLOTS ONTACT		ege a hong kong our le pire	269 F	COFFRAT		VENTE A L'UNITE	
DEMAIN	ET	POUR LE MEILLEUR	189 F	ALBATOR (7 vol.)		ALBATOR 64 (vol.1 à 7) BLUE SRED (vol.1 à 9)	99 F 129 F
VE MEURT JAMAIS SUNE	-44-	OFESSEUR FOLDINGUE XCRIMES	169 F 189 F	CAPITAINE FLAM Partie I (6 vol.)	389 F	CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13)	99 F
ORTRESS	179 F 80	UVIENS TOI	189 F	COBRA (7 vol.)	449 F 1	obra (vol. 1 à 10) Dragon Ball z GT (vol. 1 à 6)	99 F 129 F
ODZILLA UMANJI		ETE DERNIER ARSHIP TROOPERS	179 F	DBZ (6 vol.) DBZ Série TV (8 vol.)		RECAFLOWNE (vol. 1 à 6) KEN LE SURVIVANT (vol. 1 à 8)	129 F 99 F
.A. CONFIDENTIAL	169 F TE	RMINATOR 2 TANIC	169 F 249 F	KRN LE SURVIVANT Série TV (8 vol.)	499 F	KEN 2 vol.1	129 F
ARME FATALE 4	169 F TV	VISTER	189 F	LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.) SAINT-SEYA: Possidon (4 vol.)	199 F	ES CHRONIQUES DE LA GUERRE	
HOMME U MASQUE DE FER		S. Marshals Olte Face	169 F 169 F	SAINT-SEYA: Le Sanctuaire (8 vol.) SAN-KU KAY (9 vol.)		DE LODOSS (voi 1 à 6) LES MYSTERKIEUSES	129 F
RIVIERE SAUVAGE		ATERWORLD	189 F	STREET FIGHTER 2V (9 vol.) TOM SAWYER (6 vol.)		CITES D'OR (vol. 1 à 110) VADEA (vol. 1 à 10)	99 F 99 F
1				X-OR serie TV (7 vol.)	390 2 3	veon genesis evangelion (vol. 1 à 9)	129 F
		GAME I	Or -	PAGK SPECIAL		DLIVE ET TOM (vol. 1 à 4) PTREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99 E
ONSOLE GAME BOY PO	CKET COUL	EUR	349 F	TOM SAWYER (vol. 7 à 12)	2117	FOR (vol. 1 à 15)	99 F
ONSOLE GAME BOY PO			499 F	&			
ONSOLE GAME BOY BA AME BOY CAMERA	ISIQUE COU	LEUR	269 F 349 F				
MPRIMANTE			399 F	69 F pièce 3		1 gratuit	50
				ALONE IN THE DARK 2	69 F 69 F	SNOW JOB SPACE HULK	
	100 5		5	ALONE IN THE DARK BATTLE SPORT	69 F	SPACE PIRATE	(
20° SKATE BOARDING (CO) STEROID (CO)	199 F 249 F	DECOMPAND (CO)	199 F	CORPSE KILLER	69 F	STAR BLADE	ŧ
ATTLE BUILT (CO)	199 F 199 F	OBELIX (CO) PAC-MAN	229 F	DOOM FIFA SOCCER	69 F 69 F	STATION INVASION STELLA 7	(
OMBERMAN QUEST (CO)	99 F	+ PAC PANIC (NB/CO)	199 F	FLYING NIGHTMARE	69 F	STRIKER	ŧ
REAK OUT (CO) JST A MOVE 3	149 F 149 F	PITFALL (CO) POCKET BOMBERMAN (CO)	199 F 169 F	HELL	69 F	SYNDICATE	É
AREAR PALACES (CO)	199 F	POLESKAN EQUEX (CO)	229 F	IMMERCENARY INCREDIBLE MACHINE	69 F 69 F	TOTAL ECLIPSE VIRTUOSO	ć
ENTIPEDE (CO)	199 F 169 F	POREMON ELEU (CD)	249 F	IRON ANGEL	69 F	WHO SHOT JOHNNY ROCK	É
RESEAUCRATES & (CO)	199 F 199 F	POP UP	99 F 249 F	KING DOM: THE FAR REACHES	69 F 69 F	WING COMMANDER 3 ZNADNOST	ć
OOL HAND (CO)	249 F	POWER QUEST (CO) QUEST FOR CAMELOT (CO)	249 F	PEEBLE BEACH GOLF PSA TOUR GOLF 96	69 F	214-211031	
:UTTHROAT ISLAND EFENDER + JOUST (CO)	99 F	RAMPAGE 2 (CO) RAT RESERVOIR (CO)	229 F 149 F	PSYCHIC DETECTIVE	69 F		
USER FUREN (CO)	199 F	B-FYFE DX (CO)	229 F	RETURN OF FIRE RISE OF THE ROBOT	69 F 69 F		
1 WORLD GP (CO)	229 F	ROADSTERS (GO) RELECON VALLET (GO)	199 F 169 F	SAMPLER 2 + 10 DEMOS	69 F	MANETTE TURBO 6 BOUTON	
TFA 2000 (CO)	229 F	SPY HUNTER	229 F	+ TEST MEMOIRE 15 MN	69 F 69 F	ADAPTATEUR MANETTE SNI FLIGHT STICK (SIMULATIO	
ROGGER (CO)	149 F	+ MOON PATROL (CO) SUPER MARIO BROS (CO)	229 F	SHOCK WAVE 1	07 F	THOM STICK (SIMULATION	·
AME & WATCH GALLERY (CO)	169 F 149 F	STREET FIGHTER	169 F	4			
ILLER INSTINCT	129 F	EDERHOUSE more (CO)	199 ₹ 99 F	A		MEO	GEO
LUSTAR (CO) A BELLE ET LA BETE (CO)		TAMAGOSHI TARZAN	99 F	NEO GEO CD		NEO GEO POCKET	
E LIVRE DE LA JUNGLE	169 F 199 F	TARLETOOT SOCIAL (CO)	129 F 199 F	COMSOLIE 2	990 F	CONSOLE	34
OGICAL (CO)	229 F	TETRIS DE LUXE (CO)	169 F	AERO FIGHTER 2 FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT)	199 F 19 9 F	BASEBALL STAR CHERRY MASTER]·
UCRY LUCKE (CO) LADICAL TETRIN (CO)	229 F 229 F	TON BY JAMES (CO)	199 F 229 F	GALAXY FIGHT	199 F	KING OF FIGHTER R1	i
CENTED GOTT, (CD.)	199 F	TRACK'N FIELD	169 F 199 F	KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F	NEO GEO CUP FOOT	1
4AYA (CO) 4EN IN BLACK (CO)	199 F 199 F	TUROK 2 (CO)	199 F	KING OF FIGHTER 97 KING OF FIGHTER 98	199 F 299 F	PUZZLE SAMOURAI SHADOWN	1
DOMONADARMS 1+1 (CO)	229 F	DESIGNATIONS (CO)	229 F 249 F	POWER SPIKES	149 F	TENNIS	i
1188 PAC-MAN - SUPER PAC-MAC (NB/CO)		V-RALLY (CO) WARIO LAND 2 (CO)	249 F	RAGNAGARD	199 F 199 F	1	
HIMIT, COMMAT (CO) HIGHER TROUBURE (CO)	199 F 229 F	YANNICK NOAH (CO)	229 F 229 F	SUPER SIDEKICK 2 TWINCLE STAR SPRITES	199 F 199 F	MEG GRO CARTOUCHI	_
CONTRACTOR (CO)	199 F	ZELDA (CO)	249 F	VIEW POINT	199 F	DOWSOLE METAL SUIC Y	19 4
10T0W1969 (00)	199 F		2	1		METAL SLUG X	10 234
CTION REPLAY PROFESSI	ONNEL		229 F	<u> </u>			
LIM. + BATTERIE + LOUP	E +SACOCHE	(CO)	99 F				TRES
LIM + BATTERIE (CO OU I LIM + LOUPE + SACOCHE	PO) : + LINK + B <u>A</u>	TTERIE (CO	69 F 149 F	GAME GEAR + 1 JEU		49 F	
ABLÉ LINK			3 9 f 199 F	JAGUAR Syndicate		49 F Theme park 49	F
ARTE MEMOIRE IT DE VIBRATION			129 F			ONTSLEE HUR DEPLANDE	
OUPE AVEC LUMIERE	UN BOVENO	N BOUGE ET DUIN	39 F	NEC CD LIVEE DES 2	EUX DISP	INTELES SUR DUMANUE	
	2 0 11						

ESPACE? Lames

U.	يرومين ومسيقر المستدا	بالمصيدة الكلمين	ma situation and the same		0		4	
PLAYSTATIO								
JEUX USA	FIGHTING FORCE 2 129 F FINAL PANTASY VIII	349 F MONOPOLY 399 F + MONOPOLY		READY TO RE		369 F SUPERION		369
JEUX JAP	FINAL FANTAST VIII COLLECTOR 499 F FORMULA ONE 99		TORY 34	49 F RIVEN 49 F ROADSTERS		299 F TARZA		349 349
END OF MANA	499 F FOOTBALL MANAGER 499 F GEX CONTRE DR. REZ	349 F NASCAR : 249 F NBA LIVE 99	2000 30	69 F RUNNING WILD	,	249 F TOCA TO	URING CAR 2 IDER 2+C.MEMOIRE	369 I 299 i
L SCHOOL 2	449 F G-POLICE 1	200 F NBA PRO 95 320 F NBA 2000	9 3	69 F SHANGHAI		299 # + SOLUTI 369 F TOMB RA	ON\$	199
JEUX EUROPERNE	GUNGAGE 349 F GUY ROUX MANAGER 99	329 F NFL EXTREM	Æ 2	99 F SILICON VAL			LAIDER 4	369 l
A KOURNIKOVA	+ MEMO 200 F MOT WHERE TURBORACING		DOWNBILL	SNOOKER 59 F SOUTH PARK		349 F SKATE.	BOARDING CHAOS	369 i 369 i
RIX	359 F HUGO 2 299 F J.MADDEN 2000	299 F OMEGA BO 369 F POINT BL	OST 2	99 F SOUTH PARK	LUV SHACK	329 F V-RALLY 2		369 F
	199 F KENSELSACRED FIRST -	299 F POINT BL		19 F SPACE INVAL 19 F SPEC OPS	ERE	199 F WILD ARN 329 F WIPEOU	AS .	299 I
SAR 2	200 F LE SEMF ELEMENT	369 F PREMIER MA 299 F QUARE 2	34	49 F SPEED FREAD	4	349 F WWF A1	TITUDE ARMAGEDDON	349 I 369 I
CHAGEBOON	100 F LEGEND OF KARTLA	RAT ATTACK		19 F SPYRO 2 69 F SYAR WARS E	PISODE 1	TEL X-MEN VS 369 F X-FILES	STREET FIGHTER	299 F
NE 18 3	40 F LEGO RACERS	320 RE-VOLT		19 F STREET FIGHTER A		349 F XENA L 299 F	A GUERRIERE	369 2
STRUCTOR + MENO	49 P LE MANS 49 P LE MONDE DES BLEUS 60 P LE MONDE DES BLEUS COLLECTOR	The state of the s	FATION	ACTION REP PROFESSION	NRL VE + KY	C. ME	MOIRE 120 BLOCS E MEMOIRE PARLANTE	149 !
FINAL BOUT + PAD +MD40	MARVEL .	+100 F de	rous e bon d'achet history (Commente de la location	THE E MANETTES	SANS FILS FORCE SANS FILA MULTIJAUEURS	199 F PACK	DE VIBRATION PERITEL PGB	89 I 89 I 89 I
LAMSTORY	49 P MEIAL GENT BOLD	309 VOLANT	HAD CATZ DUAL FORCE	200 F CABLE DE LL	ALSON	INT RALL VS F BLANC	ONDE KANETTE EL CO COULTUR	49 F
TE Z	69. MISSION SPECIAL	769 7 YOUANT 369 7 7157032	HAD CATT LICENCIE SONT SELIODS + E.PSA	SULL MANEETTE T	URNO	an F KGA		149 F 499 F
	MONKEY HERO	389 F 31501310		7W F MAVEETE AN	ALUGIOUS	aar Anum 7985		749 F
				CARTE MEMO	IRE	49 F		
<u>Promo pex</u> Jeux neups Japonale	COLIN MCRAE RALLY	169 F G.POLICE 169 F GRAN TURISMO		9 F MEDIEVIL. 9 F MICROMACHINES	V3		EET FIGHTER PLUS ALFHA	169 F
	99 F CRASH BANDICOOT 2	149 F GTA LONDON		P F MOTO RACER		199 F SOUL	L BLADE L CONCERTO	149 F 249 F
	DEAD OR ALIVE	169 F GUARDIAN CRUSA 199 F GUARDIAN OF DAI	rikniegs i 149	■ NBA JAM EXTREME ■ NFL QUATERBACK	97	99 F TENC 99 F TEX	CHU CKEN 3	149 F
EUX NEUFS EUROPEENS	DOOM	169 F HEART OF DARKNESS 169 F IRON BLOOD	169	F POCKET FIGHT		1997 TOC	CRISIS A TOURING CAR	149 F 169 F
	99 F FIFA SOCCER 98	169 F JONAH LOMU RUGBY	169 199	F RAYMAN		99 F TUNE		169 F 99 F
RSCAPE 54	FORMULA ONE 97	149 F LEGACY OF KAIN 149 F MAGIC CARPET 149 F MAGIC THE GATHERING		F REVOLUTION X		99 F VIR		99 F 149 F
	49 F FORSAKEN	99 F MDK	99	P F ROCK'N ROLL RAC P F	ING 2	99 F WW	f WARZONE	169 F
CONCORD II VOI	ANT MC Z 549 F RIAIR S						DREAMCAS	1
		TINGER 379	F HOUSE OF THE DEAD) 2 569 F SP	PPR REWS	379 F		
DREAMCAST	BUGGY							
DREAMCAST VMS	BUGGY	HEAT 379 LITE COP 2 379	F + GUN F HYDRO THUNDER	379 F 80 379 F 80	NIC ADVENTURE OUL CALIBUR	379 F 379 F		
DREAMGAST + IANETTE ET MODEM CLA	VETTE 199 F BUGGY BEUR 199 F DYNAM STICK ARCADE 199 F FLYING VIER 249 F FORMU	HEAT 379 HTTE COP 2 379 HERORS 379 ILA ONE 379) F + GUN) F HYDRO THUNDER) F INCOMING) F MILLENIUM SOLDIRI	379 F 80 379 F 80 379 F 80 R 379 F 81	NIC ADVENTURE OUL CALIBUR OUTH PARK LUV SH REET FIGTER ALPH	379 F 379 F ACK 379 F A 3 379 F		
DREAMCAST + IANETTE ET MODEM CLAV	METTE 199 F	HEAT 379 UTE COP 2 379 G HERORS 379 ULA ONE 379 USS 379) F + GUN) F HYDRO THUNDER) F INCOMING) F MILLENIUM SOLDIES) F MONACO GRAND PRI	379 F 80 379 F 80 379 F 80 R 379 F 8T IX 2 379 F 8U	NIC ADVENTURE OUL CALIBUR OUTH PARK LUV SHA	379 F 379 F ACK 379 F A 3 379 F		
DREAMCAST + HANETTE ET MODEM 1690 F 1010/10/10	SATURN SATURN	HEAT 379 ITE COP 2 379 S HERORS 379 ILA ONE 379 ISS 379	F + GUN F HYDRO THUNDER F INCOMING F MILLENIUM SOLDIEN F MONACO GRAND PRI MORTAL KOMBAT GO NFL QUATERBACK 26	379 F 80 379 F 80 379 F 80 379 F 81 1X 2 379 F 80 0LD 379 F 10	NIC ABVENTURE OUL CALIBUR OUTH PARK LUV SHL REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RAC OT COMMANDER ICKSTILL	379 F 379 F ACK 379 F A 3 379 F CING 379 F 379 F		
DREAMCAST + IANETTE ET MODEM 1690 F VEGHT PORTONIA 79 F CHASER 79 F	SATURN AU CROIX JEUX NEUTE SATURN SATURN PROMO A 96 F	HEAT 379 GITE COP 2 379 S HERORS 379 LA ONE 379 LSS 379 M AND JAM AFF STRIKE C HULK 2	OF + GUN OF HYDRO THUNDER OF INCOMING OF MILLENIUM SOLDIES OF MONACO GRAND PRI MORTAL KOMBAT GO NOTAL WORTAL SOLDIES OF PEN PEN POWER STONE	379 F 80 379 F 80 379 F 80 379 F 87 81 379 F 81 91 379 F 81 91 379 F 10 379 F UE 379 F VE	NIC ADVENTURE UUL CALIBUR UUTH PARK LUV SHL REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RAG IT COMMANDER ICKSTILE IFA STRIKER GULANTE 8 SECOND	379 F 379 F ACK 379 F A 3 379 F 210G 379 F 379 F 379 F 379 F		100
DREAMCAST + ### ANETTE ET MODEM 1690 F ### TOP	SATURN AU CHOIX JEUX NEUTS EATURN IN PROMO A 94 F SIX IRON MAN REIT BROING MAN RETT BROING MA	HEAT 379 GITE COP 2 379 S HERORS 379 SILA ONE 379 ISS 379 M AND JAM MET STRIKE CC HULK 2 PREST 2000 SNIT	F + GUN F + HTDRO THUNDER F INCOMING F MILLENIUM SOLDIES MONACO GRAND PRI MORTAL KOMBAT GO NFI. QUATERBACK 20 PEN PEN POWER STONE READY TO RUMBLE 2 RED DOG	379 F 80 379 F 80 379 F 80 8 379 F 81 8 379 F 80 900 379 F 10 379 F UR 379 F VR	NIC ADVENTURE ULL CALIBUR ULTH PARK LUV SHL REET PIOTER ALPH ZUKI ALSTARE RACI T COMMANDER ICKSTILE FA STRIKER GILANTE 8 SECONE TENSE RTUA FIGHTER 3	379 F 379 F ACK 379 F A 3 379 F EING 379 F 379 F 379 F 379 F		P
### TAP TA	SATURN AU CHOIX JEUX NEUTS SATURN PROMO A 95 FOR SAR SATURN PROMO B 95 SAR	HEAT 379 UTE COP 2 379 S HERORS 379 ULA ONE 379 USS 370 M AND JAM MET STRIKE CCE HULK 2 PPEST 2000	F + GUN F HYDRO THUNDER F HYDRO THUNDER F INCOMING F MILLENIUM SOLDIEI MORACO GRAND PRI MORTAL KOMBAT GO NYL QUATERBACK 20 PEN PEN POWER STONE READY TO RUMBLE 2	379 F 80 379 F 80 379 F 80 379 F 81 IX 2 379 F 80 IX 2 379 F 80 379 F UR 379 F VR 379 F VR 379 F VR	NIC ADVENTURE ULL CALIBUR ULL CALIBUR UTH PARK LUV SHL REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RAG Y COMMANDER ICKSTILE FA STRIKER GILANTE 8 SECOND FENSE	379 F 379 F 379 F 379 F 210G 379 F 379 F 379 F 2 379 F 379 F		
DREAMCAST HANETTE ET MODEM 1690 F VALIBRIA 100 VALIBRIA	BUGGY STICLA GADE	HEAT 379 ITE COP 2 379 S HERORS 379 ILA ONE 379 ILA ON	OF + GUN OF HYDRO THUNDER OF INCOMING OF MILLENIUM SOLDIES MONACO GRAND PRI MORTAL KOMBAT GO NOFL QUATERBACK 20 PEN PEN POWER STONE READY TO RUMBLE 2 RED DOG SEGA RALLY 2	379 F 80 379 F 80 379 F 80 379 F 81 IX 2 379 F 80 IX 2 379 F 80 379 F UR 379 F VR 379 F VR 379 F VR	NIC ADVENTURE ULL CALBUR ULL CALBUR VITH PARK LUV SHL REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RAC T COMMANDER ICKSTILL IC	379 F 379 F ACK 379 F A 3 379 F CING 379 F 379 F 379 F 379 F		3
DREAMCAST I ANETTE ET MODEM 1690 F JEUX JAP VFIGHT CHASER 79 F CHASER 79 F AMCIANO ROLL 209 F AMCIANO BACC BLACC	AU CHOIX JEUX NEUFS SATURN AU CHOIX JEUX NEUFS SATURN BRIDGET BA IRON MAN IEM IRON MAN IRON MAN IRON MAN IEM IRON MAN IRON MA	HEAT STEELE COP 2 STEELE COP 2 STEELE COP 3	OF + GUN OF HYDRO THUNDER F INCOMING OF MILLENIUM SOLDIES MONACO GRAND PRI MORTAL KOMBAT GO NFL QUATERBACK 20 PEN PEN POWER STONE READY TO RUMBLE 2 RED DOG SEGA RALLY 2 SNOW SURFRES WORLD GP 790	379 F 80 379 F 80 379 F 80 379 F 81 112 2 379 F 80 11D 379 F 70 379 F UR 379 F VR 379 F VR 379 F WR 379 F WR 379 F WR	NIC ADVENTURE ULL CALBUR ULL CALBUR UNTH PARK LUV SHL REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RAC T COMMANDER ICASTILL IC	370 F 379 F ACK 379 F A 3 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 8 379 F 8 379 F 8 379 F 8	TE+FORCE PACK	
DREAMCAST I ANETTE ET MODEM 1690 F JEUX JAP VFIGHT CHASER 79 F CHASER 79 F AMCIANO REA 3 99 F AMCIANO REA 3 99 F AMCIANO REA 4 99 F AMCIANO REA	AU CHOIX JEUX NEUTS EATURN IN PROME 96 IN MAN MAN MAN MAN MAN MAN MAN MAN MAN MA	HEAT UTE COP 2 379 379 379 379 379 379 379 379 379 379	OF + GUN F + GUN F HYDRO THUNDER F INCOMING F MILLENIUM SOLDIES MONACO GRAND PRI MORTAL KOMBAT GO NIL QUATERBACK 20 PEN PEN POWER STONE READY TO RUMBLE 2 RED DOG SEGA RALLY 2 SNOW SURFERS WORLD GP 190 RO. 390	379 F 80 379 F 80 379 F 80 379 F 81 112 2 379 F 80 11D 379 F 70 379 F VB 379 F VB 379 F VB 379 F WC 379 F WC	NIC ADVENTURE ULL CALIBUR WITH PARK LUV SHL REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RAC IT COMMANDER ICKSTILL IC	370 F 379 F ACK 379 F A 3 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 8 379 F 8 379 F 8 379 F 170	TE+FORCE PACK	140 F
DREAMCAST I ANETTE ET MODEM 1690 F JEUX JAP VFIGHT CHASER 79 F CHASER 79 F AMCIANO REA 3 99 F AMCIANO REA 3 99 F AMCIANO REA 4 99 F AMCIANO REA	AU CHOIX JEUX NEUFS SATURN AU CHOIX JEUX NEUFS SATURN EN PRONO A 99 F OX IRON MAN IEM ERIT RACING J.MADDEN 98 IRA IX HORDE CX DOWN JACK IS BACK IX FIRE LA HORDE OX NBA JAM EXTREME MA NBA JAM EXTREME 96 MBA JAM EXTREME 97 MBA JAM EXTREME 98 MA LIVE 97 WAR JEAL IN 98 JEUN MA PORTE JEUN	HEAT ITE COP 2 SHERORS JAMES JAME	OF + GUN OF HYDRO THUNDER OF FINCOMING OF MILLENIUM SOLDIES MONACO GRAND PRI MONACO GRAND PRI MONACO GRAND PRI MORTAL KOMBAT GO NEL QUATERBACK 26 PEN PEN POWER STONE READY TO RUMBLE 2 RED DOG SEGA RALLY 2 SNOW SURFERS WORLD GP 700 LEUR + MANETTE 640 RO. 1999 EUR	379 F 80 379 F 80 379 F 80 R 379 F 80 R 379 F 81 LL 2 379 F 80 LL 379 F 10 379 F VE 379 F VE 379 F VE 379 F WE 379 F WE 4 MANETTE F MEMORY C	NIC ADVENTURE ULL CALIBUR ULL CALIBUR ULTH PARK LUV SHL REET PIOTER ALPH ZUKI ALSTARE RACI T COMMANDER ICKSTILL FA STRIKER GILANTE 8 SECOND TANSE RTUA FIGHTER 3 RMS ARMAGRODOL VF ATTITUDE MANUTTE 105 107 107 107 107 107 107 107 107 107 107	370 F 4 F 4 CARTE 4 CARTE 5 CARTE 6 CARTE 6 CARTE 6 CARTE 7 CARTE 7 CARTE	TELFORCE PACK MENDIRK OOSTER	140 F 340 F 140 F
DREAMCAST VIELDON TO THE STATE OF THE STATE	AU CHOIX JEUX NEUFS SATURN AU CHOIX JEUX NEUFS SATURN EN PROMO A 95 F OX IRON MAIN IRON MAIN IRON MAIN IRON MAIN IRON IRON MAIN IRON IRON MAIN IRON IRON IRON IRON IRON IRON IRON IR	HEAT GITE COP 2 GHERORS JAM SHERORS JAM SH	OF + GUN OF HYDRO THUNDER OF HYDRO THUNDER OF MILLENIUM SOLDIES OF MILLE	379 F 80 379 F 80 379 F 87 379 F 87 11 2 379 F 80 11 2 379 F 80 11 379 F 10	NIC ADVENTURE ULL CALBUR WITH PARK LUV SHL REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RAC IT COMMANDER IGASTILI IGA	370 F 379 F AGK 379 F A3 379 F A79 F	TELFORCE PACK MENDIRK OOSTER	3-19 F 100 F
DREAMCAST THE ST MODEN 1690 F PRUX 1AP VEGAT TO F CHASER TO F CH	AU CROIX JEUX NEUTE SATURN AU CROIX JEUX NEUTE SATURN PROMO A 96 F SX IRON MAN IRON IRON IRON MAN IRON IRON IRON IRON IRON IRON IRON IRON IRON	HEAT GTE COP 2 G	OF + GUN OF HYDRO THUNDER OF INCOMING OF MILLENIUM SOLDIES OF MONACO GRAND PRI RED TO RUMBLE 2 RED DOG SEGA RALLY 2 SNOW SURFERS WORLD GP 749 LEUR + MANETTE 649 AD. 3497 ER 269 A447 F MFL QBC 4000 399 F NEW YETRES	379 F 80 379 F 80 379 F 80 R 379 F 87 IX 2 379 F 80 IX 2 379 F 10 379 F 10 379 F 10 379 F 10 379 F VI 379 F VI 379 F WI 379 F WI 379 F WI 410 F MANETTE F MEMORY G F MEMORY G F MEMORY G F S99 F 80	INIC ADVENTURE ULL CALBUR ULL CALBUR WITH PARK LUV SHL REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RAC IT COMMANDER IGASTILL	370 F 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 379 F 8 379 F 379 F 379 F	TE+FORCE PACK MENDIRE OOSTER ION DE MEMOIRE OSMES STORY	3-10 F 100 F
DREAMCAST TABLE ET MODEM 1690 F VALUE JAP VEIGHT CHASER 79 F CHASER 79 F CHASER 79 F AMC AND AND AND AND AND AND AND AN	AU CROIX JEUX NEUTS SATURN AN PROMO A 99 F NATURN AN AN PROMO A 99 F NATURN AN AN AN PROMO A 99 F NATURN AN AN AN PROMO A 99 F NATURN AN	HEAT GTE COP 2 GTE COP 3 G	OF + GUN OF HYDRO THUNDER OF INCOMING OF MILLENIUM SOLDIES OF MILLENIUM SOLDIES OF MILLENIUM SOLDIES OF MONACO GRAND PRI MONACO GRAND OF MONACO GRAND OF MILLEUR + MANETTE 640 OF MANETTE 640 OF MENTARIES OF MENTARIES OF GUARE 2 OF GUARE 2 OF MENTARIES OF MENTAR	379 F 80 379 F 80 379 F 80 379 F 80 8 379 F 81 8 379 F 10 379 F 10 379 F VI 379 F VI 379 F VI 379 F WI 379 F WI 440 F 86 599 F MEMORY C	INIC ADVENTURE ULL CALBUR ULL CALBUR ULTH PARK LUV SHL REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RAC IT COMMANDER ICKSTILL ISA STRIKER GILANTE & SECOND ITANSE RIVER MIGHTER 3 DRMS ARMAGEDDOI UF ATTITUDE UPPER MARIO KART 64 UPPER MONACO GP 2 ITALIFOT SOCCER 2000 UNIC TROUBLE	370 F 379 F AGK 379 F A3 379 F 279 F 249 F 399 F 249 F	FE+FORCE PACK MENOIRE OOSTER ION DE MEMOIRE	299 F 399 F
DREAMCAST VAS TABLE TO MODEM 1690 F VEGAT 1690 F	AU CROIX JEUX NEUTS EATURN IN PROMA 95 F NOX IRON MAN RETT RACING J. MADDEN 98 RETT RACING J. MADDEN 98 RETT RACING J. MADDEN 98 RED DAYN JACK IS BACK KK FIRE LA HORDE DON 5 MAGIC CARPET DM MBA JAM TE 96 NBA JAM TE 96 NBA JAM TE 978 NIA LIVE 97 VAR TEAL INFO 98 REME G 149 F REM	HEAT STEELE COP 2 STEELE COP 3	F + GUN F + GUN F HYDRO THUNDER F INCOMING F MILLENIUM SOLDIES MONACO GRAND PRI READY TO RUMBLE 2 RED DOG SEGA RALLY 2 SNOW SURFERS WORLD GP JOY F JAMES JOY F JAMES JOY F GUIANE JOY F GUIANE JOY F JAMES JOY	379 F 80 379 F 10 379	INIC ADVENTURE ULL CALIBUR ULL CALIBUR ULL CALIBUR ULTH PARK LUV SHL REET PIOTER ALPH ZUKI ALSTARE RAC IT COMMANDER ICKSTILL IFA STRIKER GILANTE & SECOND ITANSE RIVA PIGHTER 3 RMS ARMAGRODOL IFA ATTITUDE MANETTE 46 LIFE MONACO GP 2 RELEPOOT SOCCER 2000 IONIC TROUBLE UPPER MONACO GP 2 RELEPOOT SOCCER 2000 IONIC TROUBLE UPPER MONACO GP 2 RELEPOOT SOCCER 2000 IONIC TROUBLE UPPER MALTY 2 RECK	370 F	TE+FORCE PACK MENDIRE OOSTER ION DE MEMOIRE OSMES STORY	3-10 F 100 F
DREAMCAST VAS TANETTE ET MODEM 1690 F VOL TOUR T	AU CHOIX JEUX NEUFS SATURN AU CHOIX JEUX NEUFS SATURN AN PROMO A 99 F OX IRON MAN ERTI RACING J.MADDEN 98 IRA IRON MAN ERTI RACING J.MADDEN 98 IRA IRON MAN IRON MARCHERME MA IRON MARCHERME MA IRA AM EXTREME MA	HEAT STORE STEEDERS STORE STANDAR AND JAM AET STRIKE CE HULK 2 PEST 2000 SHI NINTENDO 64-FI NINTENDO 64-FI NINTENDO 64-FI NINTENDO 64-COL ACTION REFLAY P FORCE CEMINI VOLANT PEDALI FOR OUT KINGS 2000 G RACELS RUNNER ROBER RUNNER ROBER ROB	F + GUN F HYDRO THUNDER F HYDRO THUNDER F INCOMING F MILLENIUM SOLDIES MONACO GRAND PRI MORTAL KOMRAT GO NIL QUATERBACK 20 PRN PRN POWER STONE READY TO RUMBLE 2 RED DOG SECA RALLY 2 SNOW SURFERS WORLD GP 140 140 140 140 140 140 140 140 140 140	379 F 80 379 F 80 379 F 80 379 F 80 379 F 81 X12 379 F 81 X12 379 F 10 379 F 10 379 F 10 379 F 10 379 F W 379	NIC ADVENTURE ULL CALIBUR ULL CALIBUR ULL CALIBUR ULTH PARK LUV SHL REET FIOTER ALPH ZUKI ALSTARE RACT T COMMANDER ICKSTILL FA STRIKER GILANTE & SECOND TIMBE RTUA FIGHTER 3 RMS ARMAGRODOL VF ATTITUDE MANUFIE UPER MANO KART 64 UPER MONACO GP 2 TELEFOOT SOCCER 2000 UNIC TAOUBLE UPP GLAR RALLY 2 UROX 2 UROX 2 UROX 2 UROX 2 UROX 2 UROX 2 UNICH TAOUBLE UROX 2 UROX 2 UROX 2 UROX 2 UROX 2 UROX 2 UNICH TAOUBLE UROX 2 UROX 2 UROX 2 UROX 2 UROX 2 UROX 2 UNICH TAOUBLE UROX 2	370 F 370 F	TE+FORCE PACK MENDIRE OOSTER ION DE MEMOIRE OSMES STORY	299 F 399 F
### ### ### ### #### #### ############	AU CHOIX JEUX NEUE SATURN EN PROMO A 99 F NX IRON MAIN EMBRACHE LA HORDE SON JACKIS BACK LOOKE LA HORDE SON BA JAMI FOR SON B	HEAT STEELE COP 2 MAND JAM MET STRIKE CE HULK 2 PEST 2000 SH IT NINTENDO 64 FT NINTENDO 64 FT NINTENDO 64 COL ACTION REPLAY P FORCE PACK VIBRI VOLANT PEDALI FORCE CAMINI CK OUT KINGS 2000 G RACEAS STRINNER WARS HIGH STEELE HIGH GOLD O PARTY OMACHINES TURBO S BOWLING	F + GUN F HYDRO THUNDER F INCOMING F INCOMING F MILLENIUM SOLDIES MONACO GRAND PRI MONACO GRAND PRI MORTAL KOMBAT GO NFL QUATERBACK 20 PEN PEN POWER STONE READY TO RUMBLE 2 RED DOG SEGA RALLY 2 SNOW SURFERS WORLD GF 700 LEUR + MANETTE 649 F 160 STOP F	379 F 80 379 F 80 379 F 80 379 F 87 R 379 F 87 R 379 F 80 R 379 F	NIC ADVENTURE ULL CALBUR WITH PARK LUV SHL REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RAG IT COMMANDER IJCASTILL IJCAST	370 F 379 F	TE+FORCE PACK MEMOIRE MOSTER ION DE MEMOIRE MOSTER EDA PASSE TES	299 F 399 S
DREAMCAST TANESTEET MODEM 1690 F VEGAT 1690 F VEGAT 79 F CLAY VOL 200 F AND RED AND AND AND AND AND AND AND A	AU CROIX JEUX NEUTE SATURN AU CROIX JEUX NEUTE SATURN PROMO A 96 F SX IRON MAN IRON IRON IRON MAN IRON IRON IRON IRON IRON IRON IRON IRON IRON	HEAT STEEDERS STEEDER	F + GUN F HYDRO THUNDER F INCOMING F INCOMING F MILLENIUM SOLDIES MONACO GRAND PRI RADY TO RUMBLE 2 RED DOG SEGA RALLY 2 SNOW SURFERS WORLD GP 700 LLEUR + MANETTE 040 RO. 300 F ILLEUR + MANETTE 040 RO. 30	379 F 80 379 F 10 379 F 10 379 F 10 379 F 10 379 F W	INIC ADVENTURE ULL CALBUR ULL CALBUR ULL CALBUR WITH PARK LUV SHL REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RAC IT COMMANDER ICASTILL ICASTIL	370 F 370 F	PASSE TES COMMANDES	299 F 399 S
ANESTE ET MODEM 1690 F VAS VAS 1690 F VAS VAS CLA VOL VEGAT 79 F CHASER 79 F CHASER 79 F CHASER 79 F ANC AND SFORCE 3 S	AU CROIX JRUX NEUTE AU CROIX JRUX NEUTE AATURN AN PROMO A 96 F SCHOOL AND AND INCHES RETHRACING JMADDEN 98 IRON MAN RETHRACING JMADDEN 98 IRON MAGIC CARPET YOU NOTE FOR JAMA JAMA POR JAMA JAMA RETHRACING JMAN RETHRACING JMAN POR JAMA JAMA RETHRACING JMAN	HEAT STORE STEEDERS STORE STEEDERS STORE STORE STORE MAND JAM AET STRIKE CE HULK 2 PEST 2000 SHUK 2	F + GUN F HYDRO THUNDER F INCOMING F INCOMING F MILLENIUM SOLDIES MONACO GRAND PRI RADY TO RUMBLE 2 RED DOG SEGA RALLY 2 SNOW SURFERS WORLD GP 709 LLEUR + MANETTE 519 F 709 F 100	379 F 80 379 F 80 379 F 80 379 F 80 R 379 F 80 R 379 F 80 R 379 F 80 R 379 F 10 R 379 F	NIC ADVENTURE ULL CALBUR ULL CALBUR ULL CALBUR ULTH PARK LUV SHL REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RAC IT COMMANDER ICKSTILL FA STRIKER GILANTE & SECOND TANSE RIVA FIGHTER 3 RMS ARMAGRODOL VF ATTITUDE MANEITE 46 LIFE MONACO GP 2 TELEFOOT SOCCER 2004 ONIC TROUBLE UPER MONACO GP 2 TELEFOOT SOCCER 2004 ONIC TROUBLE UPER MANEITE 40 WINCE ALLY 2 RROK UROK 2 UROK 2 UROK RACE VERLEY 99 VOKER SURFING VORLD DRIVER CHAMR	370 F	TE+FORCE PACK MEMOIRE MOSTER ION DE MEMOIRE MOSTER EDA PASSE TES	299 399 399 SUR
ANESTE ET MODEM 1690 F VAS VAS 1690 F VAS VAS CLA VOL VEGAT 79 F CHASER 79 F CHASER 79 F CHASER 79 F ANC AND SFORCE 3 S	AU CROIX JRUX NEUTE AU CROIX JRUX NEUTE AATURN AN PROMO A 96 F SCHOOL AND AND INCHES RETHRACING JMADDEN 98 KK DOWN JACK IS BACK KK FIRE LA HORDE JAM ADDEN 98 KK DOWN JACK IS BACK KK FIRE LA HORDE JAM AN EXTREME MA MA JAM EXTREME MA JAM EXTREME MA MA JAM EXTREME JAM EXTREME MA MA JAM EXTREME JAM EXTREME MA MA JAM EXTREME JAM EXTREME JAM EXTREME MA MA JAM EXTREME	HEAT GITE COP 2 GITE C	F + GUN F + GUN F HYDRO THUNDER F INCOMING F MILLENIUM SOLDIEI MONACO GRAND PRI MONACO GRAND PRI MORTAL KOMBAT GO NIL QUATERBACK 20 PRN PRN POWER STONE READY TO RUMBLE 2 RED DOG SEGA RALLY 2 SNOW SURFERS WORLD GF JOY LEUR - MANETTE 519 STOP GUARE SOF CHARLES SOF CHARLE	379 F 80 379 F 80 379 F 80 379 F 80 379 F 81 X12 379 F 81 X12 379 F 10 379	NIC ADVENTURE ULL CALBUR ULL CALBUR ULTH PARK LUV SH. REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RACT T COMMANDER ICKSTILL FA STRIKER GILANTE & SLCOND TANNE RIVA FIGHTER 3 RMS ARMAGRODOL VF ATTITUDE MANUFIE GO UPER MONACO GP 2 TELSFOOT SOCCER 2000 UNIC TAOUBLE UPP GLAR RALLY 2 UROK 2 UROK 2 UROK 2 UROK 2 UROK REPING VORLD DRIVER CHAMR WHY PARTONE	370 F 370 F	PASSE TES COMMANDES LE	299 399 399 SUR
ANESTE ET MODEM 1690 F VAS VAS 1690 F VAS VAS CLA VOL VEGAT 79 F CHASER 79 F CHASER 79 F CHASER 79 F ANC AND SFORCE 3 S	AU CROIX JEUX NEUTS STICK A GADE VIEW ANT AU CROIX JEUX NEUTS SATURN AN PROMO A 99 F ONE RETH RACING J.MADDEN 98 IR. DAWN RETH RACING J.MADDEN 98 IR. DAWN RETH LA HORDE CON J. SACK KE FIRE LA HORDE CON J. SACK WRI MAR. J. SACK	HEAT STEEDERS MAND JAM	F + GUN F HYDRO THUNDER F INCOMING F INCOMING F MILLENIUM SOLDIES MONACO GRAND PRI RADY TO RUMBLE 2 RED DOG SEGA RALLY 2 SNOW SURFERS WORLD GP 709 LLEUR + MANETTE 519 F 709 F 100	379 F 80 379 F 80 379 F 80 379 F 80 R 379 F 80 R 379 F 80 R 379 F 80 R 379 F 10 R 379 F	NIC ADVENTURE ULL CALBUR ULL CALBUR ULTH PARK LUV SHL REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RACT T COMMANDER ICKSTILL FA STRIKER GILANTE & SLCOND TIMBE RTUA FIGHTER 3 RMS ARMAGRDDOL VF ATTITUDE MANETIE 46 LIED 4X 156 L	370 F	PASSE TES COMMANDES LE 3615 ESPACI 2F23/mm	299 F 399 S 399 S SUR
TRUE FUNDENCY TANESTE ET MODENCY TANESTE ET MODENCY TANESTE ET MODENCY TANESTE ET MODENCY TO F T	AU CROIX JEUX NEUTS AU CROIX JEUX NEUTS ATURN IN PROMO A 99 F SEATURN IN PROMO A 99 F SEATUR	HEAT ITE COP 2 374 374 374 376 376 377 378 378 379 378 379 379 379 379 379 379 379 379 379 379	F + GUN F HYDRO THUNDER F INCOMING F INCOMING F MILLENIUM SOLDIES MONACO GRAND PRI RADDY TO RUMBLE 2 RED DOG SEGA RALLY 2 SNOW SURFERS WORLD GP 749 LLEUR +MANETTE 049 F 100 EUD 99 EN 100 EUD 90	379 F 80 379 F 80 379 F 80 379 F 80 379 F 81 12 2 379 F 80 1379 F 10 379 F	INIC ADVENTURE ULL CALBUR ULL CALBUR ULL CALBUR WITH PARK LUV SHL REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RAC IT COMMANDER ICASTILL ICAST	370 F	PASSE TES COMMANDES LE 3615 ESPAC 2F23/mm	299 F 399 E 399 E SUR
TAUX FURDPENS SAUX F	AU CROIX JRUX NEUTE AU CROIX JRUX NEUTE AATURN AN PROMO A 96 F STATURN AN PROMO A 96 F STATURN AN PROMO A 96 F STATURN AN IRON MAN RETH RACING JMADDEN 98 IRON MAN RETH RACING JMADDEN 98 IRON MAN RETH RACING JMADDEN 98 IRON MAGIC CARPET ON BA JAMI TE 98 MIALUS 97 WAR MEALUS 97 POR THE FORESTAN TO RETH GOLF 97 FOR THE FORESTAN TO STATUR OF THE MARK STATURN AN PEA THE MEAN POR THE FORESTAN TO STATURN AN PEA THE MEAN STATURN AN PEA THE MEAN REME G REME G	HEAT STATE COP 2 S	F + GUN F HYDRO THUNDER F INCOMING F INCOMING F MILLENIUM SOLDIES MORTAL KOMBAT GO NIL QUATERBACK 20 PEN PEN POWER STONE READY TO RUMBLE 2 RED DOG SEGA RALLY 2 SNOW SURFERS WORLD GP 709 LEUR + MANETTE 549 FRO. 399 F 140 FRO. 399 F	379 F 80 379 F 70 370	NIC ADVENTURE ULL CALBUR ULL CALBUR ULL CALBUR ULL CALBUR ULL CALBUR ULL CALBUR REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RACH TO COMMANDER ICASTILLI IFA STRIKER GILANTE & SECOND TANSE RIVA FIGHTER 3 RMS ARMAGRODOL VE ATTITUDE MANETTE 46 LIVE MONACO GP 2 CHECK 2 ULPER MANETTE 46 LIVE ALLI 12 ROCK ULPER ALLI 13 ROCK ULPER AL	370 F	PASSE TES COMMANDES LE 3615 ESPACI 2F23/mn DOUAI 19, rie 51 Jac TEL 93-27-97-07 Lundi au Samedi	299 F 399 S 399 S SUR
ANETTE ET MODEM 1690 F JEUX 14P VICIA 1690 F JEUX 14P VICIA 1690 F JEUX 14P VICIA 179 F RAI 3 99 F RAI 4 99 F RAI 5 99 F RAI	AU CROIX JEUX NEUTE SATURN AU CROIX JEUX NEUTE SATURN PROMO A 96 F OX IRON MAN IRON IRON IRON MAN IRON IRON IRON IRON IRON IRON IRON IRON IRON	HEAT ITE COP 2 SHERORS ITE COP 2 SHERORS ITA ONE STATEMENT COMMAND JAM AFT STRIKE CCHULK 2 PEST 2000 SHIT LID WIDE SOCCER 97 STILEMANIA NINTENDO 64 FIT NINTENDO 64 FIT NINTENDO 64 COL ACTION HETLAY PL LOW WIDE SOCCER 97 STILEMANIA FORCE CRIMINI CCR OUT KINGS 2000 G RACERS ITALIS IN OUT KINGS 2000 G RACERS ITALIS IN OMACHINES TURBO S BOWLING AND	F + GUN F + GUN F HYDRO THUNDER F INCOMING F MILLENIUM SOLDIEI MONACO GRAND PRI MORTAL KOMRAT GO NIL QUATERBACK 20 PEN PEN POWER STONE READY TO RUMBLE 2 RED DOG SECA RALLY 2 SINOW SURFERS WORLD GP TOO ILEUR + MANETTE 649 RO. EUR 190 EUR	379 F 80 379 F 80 379 F 80 379 F 80 379 F 81 X12 379 F 81 X12 379 F 10 X19	NIC ADVENTURE ULL CALBUR ULL CALBUR ULL CALBUR ULTH PARK LUV SHL REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RACT T COMMANDER ICKSTILL FA STRIKER GILANTE & SLCOND TIMBE RTUA FIGHTER 3 RMS ARMAGRODOL VF ATTITUDE MANETIE 16 ACUPER MONACO GP 2 TELEFOOT SOCCER 2000 UNIC TAOUBLE UPPO GLAR RALLY 2 UROK RACE UROK 2 UROK RACE UROK RACE VINOT RACE WARE VALLEY 99 VORLD DRIVER CHAMR WHY WARZONE FOURIES ARMAGRODON LILLE 14, TICC TILL 03, TO, 57, E LUMBIES 110-10H MATHER 19 MATHER 19 VORLD SAMMAGRODON	370 F	PASSE TES COMMANDES LE 3615 ESPAC 2F23/min DOUAL 19, rue 51 Jan TEL. 03.27, 97,07, Lundi siu Samedii 10h-19h	299 1 399 399 399 399 399 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
TRUE TUROPENS SAROSTANIS SAR	AU CROIX JEUX NEUTE SATURN AU CROIX JEUX NEUTE SATURN PROMO A 96 F OX IRON MAN IRON IRON IRON MAN IRON IRON IRON IRON IRON IRON IRON IRON IRON	HEAT ITE COP 2 SHERORS JAPA SHERORS JAPA SS JAPA JAM JAM JAM JAM JAM JAM JAM JAM JAM JA	F + GUN F HYDRO THUNDER F INCOMING F INCOMING F MILLENIUM SOLDIEL MONACO GRAND PRI RADDY TO RUMBLE 2 RED DOG SEGA RALLY 2 SNOW SURFERS WORLD GP 749 LLEUR + MANETTE 049 FRO. 349 FRO.	379 F 80 379 F 70 379	NIC ADVENTURE ULL CALBUR ULL CALBUR ULL CALBUR ULL CALBUR ULL THE PARK LUV SHL REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RAC IT COMMANDER ICCSSTILL ISA STRIKER GILANTE & SECOND ITANSE RIVA FIGHTER 3 RMS ARMAGRODOL IF ATTITUDE MANETTE 46 LIFE 40 LIFE	370 F	PASSE TES COMMANDES LE 3615 ESPAC 2F23/ms DOUAL 10, rue 51 Jac TEL: 03-27, 97-07 Lundi au Samedi 10h-10h EL: 03-47-42-66-41	299 1 399 399 399 399 399 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
ANETTE ET MODEM 1690 F JEURIAP VICIA ANOTE TO TOP TOP TOP TOP TOP TOP TOP TOP TOP	AU CROIX JEUX NEUTE SATURN AU CROIX JEUX NEUTE SATURN PROMO A 96 F SX IRON MAN IRON IRON IRON MAN IRON IRON IRON IRON IRON IRON IRON IRO	HEAT ITE COP 2 SHERORS JAME SA HERORS JAME JAME JAME JAME JAME JAME JAME JAME	F + GUN F + GUN F HYDRO THUNDER F INCOMING F MILLENIUM SOLDIEI MONACO GRAND PRI MORTAL KOMRAT GO NIL QUATERBACK 20 PEN PEN POWER STONE READY TO RUMBLE 2 RED DOG SECA RALLY 2 SINOW SURFERS WORLD GP TOO LEUR + MANETTE 649 RO. EUR 190 F HARNETTE 649 RO. EUR 190 F HA	379 F 80 379 F 80 379 F 80 379 F 80 379 F 81 X12 379 F 81 X12 379 F 10 X19	NIC ADVENTURE ULL CALBUR ULL CALBUR ULL CALBUR ULTH PARK LUV SHL REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RACT T COMMANDER ICKSTILL FA STRIKER GILANTE 8 SLCOND TANNE RIVA FIGHTER 3 RMS ARMAGRODOL VF ATTITUDE MANETTE 10 ACUPER MONACO GP 2 TELEFOOT SOCCER 2004 UNDER ALLY 2 BROK UNDER ALLY 2 BROK UNDER ALLY 2 TELEFOOT SOCCER 2004 UNDER ALLY 2 UNDER ALLY 3 UNDER ALLY 4 UND	370 F	PASSE TES COMMANDES LE 3615 ESPAC 2F23/min DOUAL 19, rue 51 Jan TEL. 03.27, 97,07, Lundi siu Samedii 10h-19h	299 1 399 399 399 399 399 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
ANETTE ET MODEM 1690 F JEURIAP VICIA ANOTE TO TOP TOP TOP TOP TOP TOP TOP TOP TOP	AU CROIX JEUX NEUTE SATURN AU CROIX JEUX NEUTE SATURN PROMO A 96 F SX IRON MAN IRO	HEAT STEEDERS STEEDER	F + GUN F HYDRO THUNDER F INCOMING F MILLENIUM SOLDIES MONACO GRAND PRI READ TO RUMBLE 2 RED DOG SEGA RALLY 2 SNOW SURFERS WORLD GP 199 LILEUR - MANETTE 610 RO. 99 EN 199 F CULAKE 2 SAMP GRAND PRI STAN BOTO F ALMOST STAN WARS EMSODE 1 SUPER MARTO 64 369 F ALADOWAN 199 F STAN WARS EMSODE 1 SUPER MARTO 64 360 F LUMBE WILL TEL: 01.40.27.86 Lundi au Samad LILLE 2, tue de FEL: 03.29.55.67 LUMBE AU SAMBA 4 de gros N°1-59828 3	379 F 80 379 F 70 379	NIC ADVENTURE ULL CALBUR ULL CALBUR ULL CALBUR ULL CALBUR ULL THE CALBUR REET FIOTER ALPH ZUKI ALSTARE RAC IT COMMANDER ICCSSTILL ISA STRIKER GILANTE & SECOND ITANSE RIVA FIGHTER 3 RMS ARMAGRODOL IF ATTITUDE MANETTE 46 LIFE 40 LI	370 F	PASSE TES COMMANDES LE 3615 ESPAC 2F23/ms DOUAL 10, rue 51 Jac TEL: 03-27, 97-07 Lundi au Samedi 10h-10h EL: 03-47-42-66-41	299 1 399 399 399 399 399 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
ANETTE ET MODEM 1690 F ANETTE ET MODEM 1690 F ANETTE ET MODEM 1690 F ANETTE ET MODEM 1691 79 F RAI 3 99 F RAI AND AND RAI 9 RAI 4 99 F RAI	AU CROIX JEUX NEUTE SATURN AU CROIX JEUX NEUTE SATURN PROMO A 96 F SX IRON MAN IRO	HEAT STATES COP 2 STERORS STANDIAM AND JAM AND	F + GUN F HYDRO THUNDER F INCOMING F MILLENIUM SOLDIES MONACO GRAND PRI READY TO RUMBLE 2 RED DOG SEGA RALLY 2 SNOW SURFERS WORLD GP 7490 LILLUR - MANETTE 619 RO. 340 F 140 F 1	379 F 80 812 379 F 80 81379 F 70 900 779 F 10 379 F 70 37	NIC ADVENTURE ULL CALBUR ULL CALBUR ULL CALBUR ULL CALBUR ULL THE PARK LUV SHL REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RAC TY COMMANDER ICASTILL FA STRIKER GILANTE & SICOND TANSE RIVA FIGHTER 3 RMS ARMAGRODOL VF ATTITUDE MANETTE 46 LIFE MANETO COCER 2004 UNDER MONACO GP 2 TELEFOOT SOCCER 2004 UNDER MONACO GP 2 TELEFOOT SOCCER 2004 UNDER MONACO GP 2 TELEFOOT SOCCER 2004 UNDER ALLY 2 RECK UNDER ALLY 3 TELEFOOT SOCCER 2004 UNDER ALL	370 F	PASSE TES COMMANDES LE 3615 ESPAC 2F23/ms DOUAI 39, rue 51 Jao TEL: 03.27, 97.07 Lundi au Samedi 10h-19h EL: 02.47, 42.64,91 Samedi: 9h-16h30	299 1 399 399 399 399 399 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
ANETTE ET MODEM 1690 F ANETTE ET MODEM 1690 F ANETTE ET MODEM 1690 F ANETTE ET MODEM 1691 79 F RAI 3 99 F RAI AND AND RAI 9 RAI 4 99 F RAI	AU CROIX JEUX NEUTE SATURN AU CROIX JEUX NEUTE SATURN PROMO A 96 F SX IRON MAN IRO	HEAT STEECH 2 STEECH	F + GUN F HYDRO THUNDER F HYDRO THUNDER F INCOMING F MILLENIUM SOLDIEI MONACO GRAND PRI MORTAL KOMRAT GO NIL QUATERBACK 20 PRN PRN POWER STONE READY TO RUMBLE 2 RED DOG SECA RALLY 2 SNOW SURFERS WORLD GP 140 P 150 P 160 P	379 F 80 812 379 F 80 81379 F 70 900 779 F 10 379 F 70 37	NIC ADVENTURE ULL CALBUR ULL CALBUR ULL CALBUR ULL CALBUR ULL THE PARK LUV SHL REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RAC TY COMMANDER ICASTILL FA STRIKER GILANTE & SICOND TANSE RIVA FIGHTER 3 RMS ARMAGRODOL VF ATTITUDE MANETTE 46 LIFE MANETO COCER 2004 UNDER MONACO GP 2 TELEFOOT SOCCER 2004 UNDER MONACO GP 2 TELEFOOT SOCCER 2004 UNDER MONACO GP 2 TELEFOOT SOCCER 2004 UNDER ALLY 2 RECK UNDER ALLY 3 TELEFOOT SOCCER 2004 UNDER ALL	370 F	PASSE TES COMMANDES LE 3615 ESPAC 2F23/ms DOUAI 39, rue 51 Jao TEL: 03.27, 97.07 Lundi au Samedi 10h-19h EL: 02.47, 42.64,91 Samedi: 9h-16h30	299 F 399 S 399 S SUR
ANETTE ET MODEM T690 F TURIA T690 F TURIA T690 F TO CLAY TO	AU CROIX JEUX NEUTS EATURN IN PROMO A 95 FORMU GET BA AU CROIX JEUX NEUTS EATURN IN PROMO A 95 FORMU GET BA IRON MAN RETH RACING JAMADIEN 98 IX DOWN JACK IS BACK KK FIRE LA HORDE DON 5 MAGIC CARPET DIM MBA JAM TE 96 MBA JAM TE 97 MBA JAM TE 98 MIA LIVE 97 WAR NEALINE 98 POUL POSITION 10 95 F LIVE CTANE SHOCK WAVE REME G 149 F JIT CTANE SHOCK WAVE REME G 199 F MAG REME G 199	HEAT STEECH 2 STEECH	F + GUN F HYDRO THUNDER F INCOMING F MILLENIUM SOLDIES MONACO GRAND PRI READY TO RUMBLE 2 RED DOG SEGA RALLY 2 SNOW SURFERS WORLD GP 7490 LILLUR - MANETTE 619 RO. 340 F 140 F 1	379 F 80 812 379 F 80 81379 F 70 900 779 F 10 379 F 70 37	NIC ADVENTURE ULL CALBUR ULL CALBUR ULL CALBUR ULL CALBUR ULL THE PARK LUV SHL REET FIGTER ALPH ZUKI ALSTARE RAC TY COMMANDER ICASTILL FA STRIKER GILANTE & SICOND TANSE RIVA FIGHTER 3 RMS ARMAGRODOL VF ATTITUDE MANETTE 46 LIFE MANETO COCER 2004 UNDER MONACO GP 2 TELEFOOT SOCCER 2004 UNDER MONACO GP 2 TELEFOOT SOCCER 2004 UNDER MONACO GP 2 TELEFOOT SOCCER 2004 UNDER ALLY 2 RECK UNDER ALLY 3 TELEFOOT SOCCER 2004 UNDER ALL	370 F	PASSE TES COMMANDES LE 3615 ESPAC 2F23/ms DOUAI 39, rue 51 Jao TEL: 03.27, 97.07 Lundi au Samedi 10h-19h EL: 02.47, 42.64,91 Samedi: 9h-16h30	299 F 399 S 399 S SUR

Signature:











Bio Hazard Gun Survivor

Désireux d'exploiter sa licence Bio Hazard. Capcom nous propose un Resident Evil teinté de Time Crisis. Une curiosité pour amateurs de jeu de tir.



C'est toujours une joie de pouvoir jouer à la PlayStation avec les 2be3.



Medor a mal vieilli et vous fait comprendre que le Pal c'est fini.



n jeu qui prend pour thème l'univers de Resident Evil mais qui propose un principe complètement différent, on demande à voir, surtout s'il s'agit d'un jeu de tir utilisant le light gun de la PlayStation. Comme dans un Resident Evil classique, le joueur est dans une bâtisse peu accueillante pleine de créatures horribles qu'il va falloir dégommer. Mais, cette fois, à la manière d'un Time Crisis, le tout est en vue subjective. Cependant, il existe de nombreuses différences entre le titre de Namco et celui de Capcom, puisque ce dernier ne propose pas des déplacements pré-établis mais libres. Il suffira au joueur de pointer le gun dans la direction souhaitée, de tirer une fois et de maintenir la gâchette pour se déplacer vers l'endroit visé. De la même manière, il sera possible de se baisser, de se retourner et de reculer toujours en pressant la gâchette et les boutons A et B présents sur le flingue.

Froblèmes de survie f

Comme vous pouvez vous en douter, il ne sera pas possible de se déplacer et de tirer en même temps, ce qui obligera le joueur à avancer prudemment. Bien que le jeu n'ait plus grand-chose à voir avec un jeu d'aventure/action, il reste cependant des petits éléments propres aux Resident Evil, comme des objets à découvrir et à poser à certains endroits, et des énigmes à résoudre si l'on veut progresser dans le jeu. Original et d'une réalisation honnête (il est possible de dégommer chaque partie du corps des zombis), le jeu devrait connaître le succès vers le mois de janvier 2000, au Japon. Espérons qu'il arrive rapidement en France.



Vagrant Story

Un jeu au déroulement original et à l'ambiance graphique excellente, voilà qui devrait ravir la plupart des amateurs de RPG et de sensations nouvelles.



L'église, un lieu de culte classique de ce genre de productions, est ici magnifiquement modélisée.

Les personnages charismatiques se succèdent dans ce jeu au scénario habilement ficelé.







Puisque l'on peut être frappé n'importe où, les points de vie sont répartis sur les différentes parties du corps.

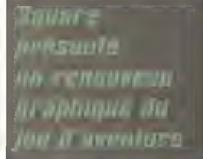


ea Monde était une cité prospère, capitale du commerce dans le royaume de Valendia. Mais, il y a vingt ans, un terrible tremblement de terre mit fin au rayonnement de Lea Monde, transformant la superbe cité en tas de ruines. Théâtre de nombreuses légendes et autres rumeurs, elle est aujourd'hui une cité abandonnée de tous. Ashley Riot, l'un des meilleurs Riskwalkers, devra pourtant s'y rendre, s'il veut accomplir son destin. Les Riskwalkers sont des agents spéciaux du parlement de Valendia, habituellement chargés d'accomplir des quêtes pour ces derniers. Mais, cette fois, c'est une histoire personnelle qui conduit Ashley dans les ruines de Lea Monde. En effet, le terrible Sydney Losstarot, son rival et ennemi juré, serait en train de préparer un complot dans la cité, lieu où il est censé ne pas être dérangé Pour Ashley, l'aventure

Note Playing Adventure A

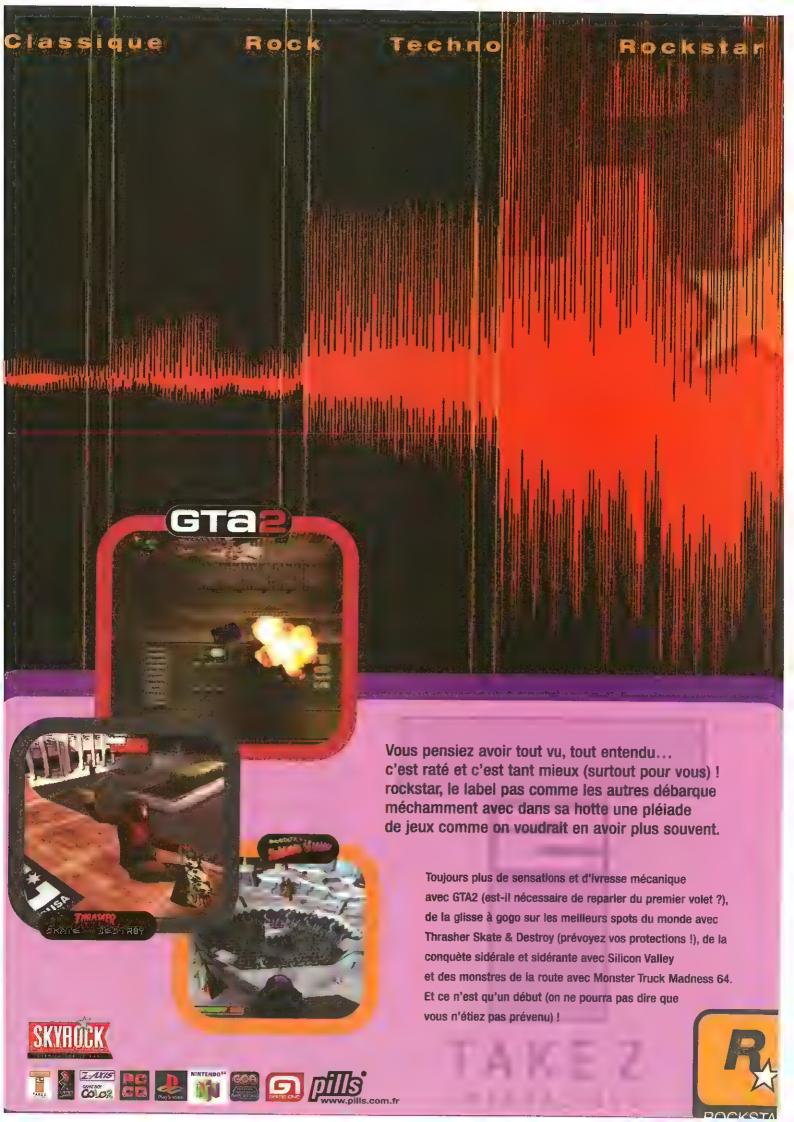
Vagrant Story est un jeu difficile à cibler, tant les éléments venant de différents styles s'entrechoquent ici, pour donner un cocktail plutôt original. C'est un jeu d'action, puisqu'à la manière de Metal Gear ou de Tomb Raider, il faudra se déplacer dans des décors entièrement en 3D et bouger des éléments pour poursuivre sa route (l'interactivité avec les décors est, à ce titre, intéressante). Les combats, quant à eux, sont complètement dans le style RPG et ne nécessitent aucun réflexe. Lors de ces phases, le joueur choisit à quel endroit du corps il va taper (jambe, tête, bras) et, selon les mouvements de l'adversaire, il réussira ou manquera son attaque. Etrange, foncièrement original. L'épée ne sera pas la seule arme d'Ashley, qui, par la suite, pourra faire usage de la magie ou des boucliers. On retrouve un schéma RPG plus classique, pour ce titre qui est une véritable curiosité. Original, déstabilisant, mais superbe!







Certaines armes ont des propriétés magiques





Des cinématiques toujours aussi impressionnantes !

Aya peut toujours utiliser la Parasite





Parasite Eve II

Le très controversé Parasite Eve, qui avait tout de même frölé le million de ventes, il y a deux ans, se devait de connaître une suite qui rattraperait les erreurs passées.

rois ans après la tragédie new yorkaise du premier volet, dans lequel une molécule folle piratait des organismes sains pour en faire des monstres difformes, Aya Brea reprend du service. Cette jeune flic new yorkaise, ellemême contaminée par la mitochondrie responsable des incidents du premier volet, a réussi à maîtriser la Parasite Energy, afin de développer certains pouvoirs qui lui ont permis de vaincre la menace mitochondriaque. Dans Parasite Eve II, Aya fait désormais partie du F.B.I. et de son antenne spéciale nommée MIST pour Mitochondria Investigation Suppression Team. Le 9 septembre 2000, un grand nombre de ces micro créatures apparurent dans un centre commercial de Los Angeles et semèrent la panique parmi les civils. Ce genre d'incident, qui se répètent un peu trop au goût des autorités depuis quelques temps, n'est pourtant que le début d'un nouveau drame biologique.

Pius playing, moine râle

Utilisant la technique impressionnante de Final Fantasy VIII, dans laquelle les personnages en 3D temps réel se déplacent dans un décor pré-calculé en mouvement, Parasite Eve II donne une véritable impression de jeu cinématique, un « cinematic adventure game » comme se plaît à le présenter Squaresoft. Batailles moins fouillis et système de gestion d'Aya plus poussé attireront les fans de RPG, tandis que les superbes cinématiques décideront les fans de cinéma à se procurer ce titre. Et pour ceux qui craignent une durée de vie trop courte, qu'ils sachent que l'on peut s'attendre à une bonne surprise de ce côté-là puisque, désormais, l'action n'est plus limitée à une simple ville mais s'étend à différents états américains. Une bonne nouvelle pour les amateurs du genre. Espérons que ce Parasite Eve-là arrive en Europe...



Que veulent ces brigades antiterroristes à la belle Aya ?





Commandez par Téléphone 01 44 52 85 85

Commandez par Minite 3615 GAMIE STATION* 24h sur 24 et 7 jours sur 7

Commandez par Courrier
Rempissez le bon de continuade en bas de page

EZ NOUS RENDRE VISITE

61, rue de Lancry 75010 Paris Metro Jacques Bonseigent (Ligne 5)

LES PRIX... LE ST K. L'EXP











Armored Trooper Votoms (Jap)

Dance | Dance ! Dance ! (Jap) Dance Dance Revolution (Jap) Dance Dance Revolution 2 (Jap) Dewprism (Jap)

Dragon Velor (Jap)
Front Mission 2 (Jap)
Front Mission 2 (Jap)
Front Mission 2 (Jap)
Front Mission Alternative (Jap)
Front Mission Alternative (Jap)

Buttle Robots, Brave Saga Special Edition" (Jap Beatmania (Jap)

Bomherman Wars (Jap)
Brave Fencer Musashinden + démo FF8 (us)
Breath Of Fire 3 (Jap)

Broom Generation Vol.3 (Jup)

Chronn Gross (Jap)

Chronn Cross (Jap)

Chronn Trigger (Jap)

Chron Trigger (Jap)

Chrond Trigger (Jap)

Chrond Trigger (Jap)

Chrond Trigger (Jap)

Chrond Trigger (Jap)



PLAYSTATION

eamcast Française











+ I MANETTE 1690 F

ous les titres à 349 F !!!!

M. lous nes produits sont officia.



ACCESSOIR	DVD	
et Station NEWS N	PSX	TEL
	N64	69,00 F
ory Card I Méga	N64	99.00 F
ry Card 256 Ko officielle	N64	149,00 F
ry Card 256 Ko officielle rry Card couleur rry Card officielle de Pack officiel		69,00 F
ry Card officielle		99,00 F
le Pack officiel	N64	149,00 F
intendo 64 officiel couleur		169,00 F
URBO 64	N64	149,00 F
e Shock Controller confeur	PSX	149.00 F
imple		49,00 F
	PSA	99,00 F
er V + Recul p Ponito Psic	1. 141	74.00 It
alid+licus RCA+arlapuGLPXCUN	PSA	69,00 F
		99,00 F
THE STREET STREET		149,00 F
+ pédales + levier de vitesse (N64/	SOAL)	242'00 F
nge Manette PSA o	G MV1	69,00 F
codeur NTSC/RGB ou P. aleur secteur 110/220 volts	U.	399,00 F
	new.	
i Replay CD version	10.0	149.00 F

Raye 4 - JONGON ille In Library Grands ampire Savior Suikoden

LES GUIDES

unde Officiel Metal Gear Solid 99,00 1 Guide Officiel Star Ocean 2 (us) Guide Officiel Final Fantasy 8 (Vers. US) 149,00 F 149,00 F Guide Officiel Breath Of Fire 3 (Vers. US) 99,00 F Guide Officiel Xenogears (Vers. US) Tél.

Committee of the Commit Ouide Officiel Lunar Silverstar Story Wers. US 199,00 F

Pour d'autres guides, n'hésitez pas à nous appeler!

Gran Turismo 2 (Jap)
Guttli Gear (Jap)
Guttli Freaks (Jap)
Guttlar Freaks (Jap)
Guttlar Freaks (Jap)
Guttlar Freaks (Jap)
Gundam G. (sencestion (Jap)
Jall Breaker (Jup)
Jolo's Bitzarre Adventure (Jap)
K. Grand Prix'99 (Jup)
K. J. Revenge Fighting Illusion (Jup)
Lagnacure (Jap)
Lagnacure (Jap) Maria 2 (jup)
Marvel Vs Capcom Clash Of Super Heroes (Jup)
Marvel Vs Capcom Clash Of Super Heroes (Jup)
Marcal Anthology Vol. 1 (Jup)
Namon Anthology Vol. 2 (Jup)
Parasite Eve (us)
Parasite Eve (us)
Persona 1 (Jup)
Persona 1 (Jup)
Persona 1 (Jup) Racing Lagoon (Jap) Saga Frontier (Jap)
D. Gauthau G. Georgetion (Jap)
Thomas G. Georgetion (Jap)
Thomas G. Georgetion, Zero (Jap)
Thomas G. Georgetion, Zero (Jap)
Suikoden 2 tus) Suikaden 2 tus)

Linagochi Inclus Tamagochi officiel)

(Jap)

The Legend Of Heroes I & II (Jap)

Suitan Fortrera Vaccos F-X 2 (Jap)

REGLEMENT

Carte bleue

N° Carte bleue

Date d'expiration

☐ Mandat-lettre

☐ Contre remboursement ② pamir de la 22me commande)

Chéque Signature:

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:

GAME STATION VPC 61, Rue de Lancry 75010 PARIS

Tel: 01 44 52 85 85 Fax: 01 42 45 66 66

..... Code Postal:

CONSOLES TOTAL



1		Tydirean .	Sony C.E
	PlayStarton	\13 n. ċ	r ayotat o
		Sontierau Japon	Nøel 99
		Sortie en Europe .	non communiqué
ı			



The Legend of Dragoon

Après Squaresoft. Sony s'essaye à son tour au genre, très coûteux mais toujours salué. du visual RPG. Quatre CD pour une super production qui risque de faire de l'ombre aux Final Fantasy.

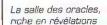
ifficile de se faire une place dans le milieu très fermé des super RPG sur PlayStation, surtout lorsqu'il faut passer après Squaresoft. C'est pourtant ce qu'est en train de faire, et avec succès, Sony Computer avec The Legend of Dragoon, l'une des bombes ludiques de cette fin d'année 99. Trois ans de développement et un staff de 100 personnes pour un concept qui veut, sans se cacher, satisfaire les fans déçus de Final Fantasy. un monde fantastique au possible, des graphismes magnifiques et un système de jeu qui semble à la fois complet et simple à maîtriser. Toutefois, sur ce dernier, il est difficile de se prononcer, étant donné que Sony n'a pas encore donné une seule information sur le déroulement des combats ou

Métait une sacrée leis:

Sur le continent d'Endines, dans le monde de Tesfel, il existe 108 races de créatures différentes qui luttèrent longtemps entre elles pour conquérir la suprématie sur Terre. Les vainqueurs furent les « hommes ailés », qui réduisirent les humains en esclavage. Pour toujours ? Pas sûr. Une légende veut que quatre guerners dragons viennent un jour libérer le genre humain du joug des hommes ailés. Voilà les quelques indications, relatives au scénario, disponibles pour le moment. En attendant d'autres informations, on peut toujours se repaître des fantastiques écrans de ce jeu qui, on ne vous le cache pas, ont étonné Square. D'autre part, d'après des sources officieuses, une bonne partie du staff de FFVII aurait été débauché pour la création de « la dernière superproduction du siècle. » Ceci expliquant peut-être cela.



si les combets se dérouleront aléatoirement ou si les ennemis seront visibles à l'écran.





DESORMAIS UNE PARTIE PROUGE EVEN MINITERINAL PROUGE EV

QUAKE II POSSÈDE DES NIVERUX INÉDITS CONÇUS POUR NINTENDO 64 ET SCRIV PLA ATRITION.











THE CONTROL OF SHEET AND A CONTROL OF THE CONTROL O







DONNE-MOI-DES-SUPPORTERS-HURLEURS-DE-SLOGANS-SANS-PITIÉ-DES-TÊTES-CHERCHEUSES-DES-TACLES-QUI-RACLENT-LE-SOL-ET-DES-BUTS-QUI-BRÛLENT-LES-FILETS. DONNE-MOI-LA-TOTALE-LA-GLOBALE-LE-MONDE-À-MES-PIEDS. DONNÈ-MOI-DU-FIFA!





it's in the game."







Des « replays » toujours aussi impressionnants dans Gran Turismo 2. Pouvait-il en être autrement ?

GT2 n'a rien à envier à Driver dans le domaine des modèles physiques de ces vieilles Ford Mustang!

Gran Turismo 2



Comme dens GT premier du nom, la customisation de votre bolide est l'un des éléments essentiels du jeu.

Le jeu vidéo le plus vendu en France (750 000 exemplaires a ce jour) fait son grand retour, après de multiples rumeurs de retard et autres disparitions des plannings de sorties. La suite du titre phare de Polyphony Digital risque pourtant bien de frapper encore plus fort!







Mercedes fait donc sa grande apparition dans Gran Turismo. Il faudra s'attendre à des performances de haute volée.

louche - entourant un jeu attendu depuis des lustres, peut être, au final, synonyme de grosse déception. Certains titres sont là pour en témoigner... Pour Gran Turismo 2, connaissant tous le succès et la qualité qui ont été les siens lors de son avènement, il n'était pas permis de penser cela. Disons plutôt que le double événement de l'annonce de la PlayStation 2 (GT 2000 en préparation) et la simultanéité des sorties japonaise, américaine et européenne sont pour beaucoup dans ce « retard » envisagé par nombre de journalistes. De même, les contrats non encore officialisés avec de grands constructeurs automobiles européens (Peugeot, Mercedes...) ont ralenti d'autant plus la finalisation du produit que ceux-ci devaient être tenus secrets! Alors, gardons confiance camarades, car GT2 est

le premier jeu à tirer 100 % partie de la PlayStation (contre

arfois, un mystère prolongé - qui en devient presque

GT2 plus fort que GT1 ?

75 % pour GT1)!

Définitivement, oui ! Même si les rares versions jouables, disponibles sur les salons E3 et ECTS derniers, étaient loin de montrer tout le potentiel du jeu, il est impossible de croire ne serait-ce qu'une seule seconde que GT2 pourrait n'être qu'une banale suite. Certes, du point de vue de la conduite, il ne faut pas s'attendre à quelque chose de révolutionnaire, le premier volet l'était déjà suffisamment -même si les modèles physiques ont été quelque peu améliorés. Car, cette fois, tout semble se jouer sur les multiples modes de jeu, le style et le nombre de voitures que cette nouvelle mouture propose. Pour s'en convaincre, tâchons de voir ce que nous réservera GT2, à la lumière de ce que nous savons déjà. Tout d'abord, les temps de « loading » auraient totalement disparu, le CD chargerait tout le jeu d'un seul coup, pour un confort d'utilisation



e nombre de vues, qui devrait être le même que lans GT1, procurera une fois de plus des ensations extrêmes !





Un cher-

d'œuvre en



Les courses de rallye seront-elles au niveau d'un Colin McRae Rally ou d'un V-Rally 2 ? Réponse dans un mois !



optimal. Désormais, on nous promet non plus 300 voitures (GT1) mais, en toute modestie, 500 (dont quelques voitures cachées imaginaires...) !!! Dont 150 uniquement venues du continent européen, qui, c'est bien connu, est l'un des meilleurs (sinon le meilleur) dans le design et dans l'innovation des belles tutures. A ce propos, le jeu américain serait sensiblement différent de celui du Japon et de l'Europe, conservatisme et fierté U.S. obligent. Dans la version bien de chez nous, on aura droit à des Peugeot, des Renault, des Jaguar, des Mercedes... et j'en passe !

Toujours ou seul Co 🤻

Perdu! Désormais, il faudra compter avec deux galettes bourrées à craquer de dizaines de nuits blanches en perspective! Pourquoi deux CD alors? L'un contiendrait tout simplement tout le mode arcade et l'autre le mode simulation! Quand on a les moyens, pourquoi se priver d'une telle simplification! Et, cette fois, on pourra s'amuser avec toutes les voitures gagnées, aussi bien en mode arcade qu'en mode simulation. Grande première ! Pas moins de 20 courses seront au programme (contre 11 dans GT1) avec des circuits en ville (Rome...) et même sur une île, qui serait celle de Tahiti. Quant aux permis de conduire à passer, selon toute vraisemblance, les sauvegardes délà utilisées dans le premier GT serviront dans ce second volet pour une partie d'entre elles. Ce qui



gerspedine . les courses au programme

Outre les courses de rallye, les courses plus classiques, les ovales et les permis à passer, GT2 vous permettra de vous initier aux courses de côte où, comme son nom l'indique, il faut atteindre le plus vite possible le sommet d'une colline, en empruntant des chemins assez mortels ! Discipline à part entière en France, elle a surtout connu ses lettres de noblesse avec Ari Vatanen et sa fameuse 205 Turbo 16 lors, notamment, de la célèbre course de « Pike's Peak » aux U.S.A., avec vue directe sur le ravin à 200 km/h... Gulp î





fait tout de même quelques heures de gagnées, même si on nous annonce qu'il y aurait 60 permis en tout ! Il existe aussi un mode avec des voitures rétro (Ford Mustang) qui fait furieusement penser à Driver lorsque l'on regarde la démo qui les met en scène. Dérapages et autres suspensions « écrasées » font très forte impression ! Côté graphique, les menus ont été entièrement refaits et les voitures semblent avoir gagné en nombre de polygones. A ce propos, la tenue de route des caisses devrait être affectée lorsque ces dernières sont accidentées. De même, la météo changerait en cours de partie... La vitesse d'animation ne semble pas avoir souffert de cette qualité visuelle revue à la hausse, de sorte que, une fois encore, il faudra s'attendre à un pur chef-d'œuvre!





Une réalisation soignée pour un titre développé à 50%. Ça promet.



Codemasters

MicroMachines 4

Codemasters, très en forme ces dérniers temps, est venu nous présenter la suite de MicroMachines V3. Préparez-vous à ressortir de votre tiroir poussièreux ce bon vieux multi-tap.



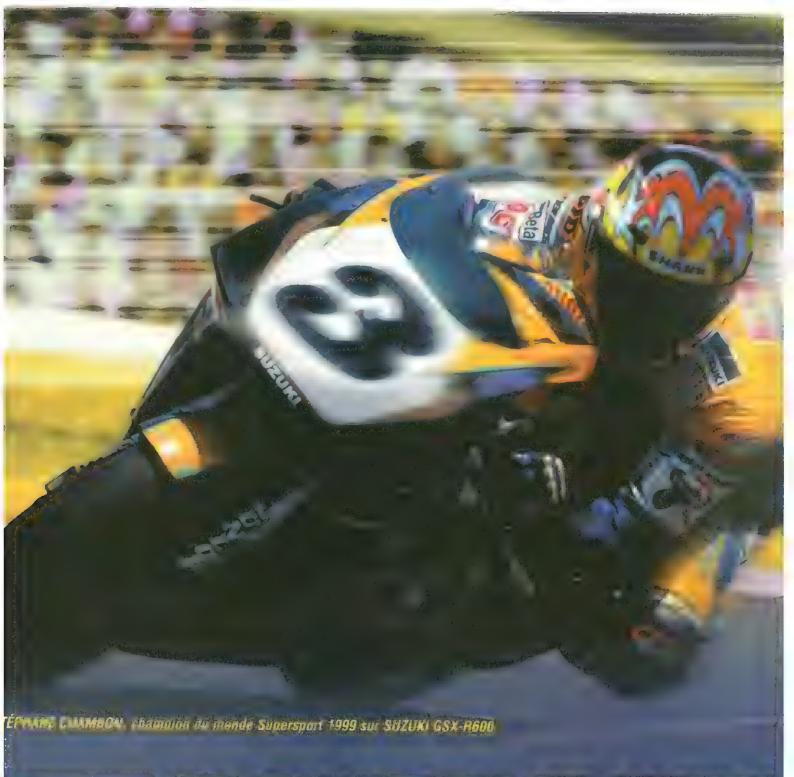
a fait maintenant plus de deux ans que MicroMachines V3 est sorti sur PlayStation. Curieusement, depuis mars 97, aucun concurrent n'est parvenu ne serait-ce qu'à effleurer le niveau de qualité de ce jeu de course de petites voitures. Et ce malgré les nombreux progrès qui ont été faits en matière de programmation. Il y a bien eu quelques timides tentatives comme Circuit Breakers ou encore Super Sonic Racers, par exemple, mais franchement, qui s'en souvient aujourd'hui? Le titre de Codemasters demeure donc encore à l'heure actuelle LA référence absolue en matière de jeu multijoueurs.

in digno successour

Pour trouver mieux, on ne pouvait finalement que compter sur le talent de l'éditeur britannique et, donc, sur une suite ! C'est chose faite. Pour ce deuxième volet 32 bits, les développeurs ont choisi un concept légèrement différent, celui de la course à pied. Hé oui, il n'y aura pas de petites voitures dans MM 4, ces dernières ont cédé leur place à des mutants teigneux de la taille d'un dé à coudre. Ces créatures lilliputiennes, fruits de manipulations génétiques, disposent évidemment de toute une panoplie de coups spéciaux (tornade, décharges électriques, pets, l'imagination ne connaît décidément aucune limite...), elles peuvent également se donner des coups de coudes pour se gêner et sauter les innombrables obstacles qui parsèment les circuits du jeu. Côté technique, le moteur graphique a entièrement été retravaillé. C'est Andrew Graham, le créateur de la série, qui s'est chargé des opérations. Un gage de réussite supplémentaire. Actuellement, MicroMachines 4 n'en est qu'à la moitié de son développement, de nombreux éléments restent encore



à implémenter mais, déjà, on pouvait juger des qualités techniques du titre. L'animation, vive à souhait, ne souffre d'aucune saccade et les décors, tous déclinés sur le thème de la maison, sont vraiment réussis. A première vue, ça semble bien parti. Côté gameplay enfin, la version définitive proposera 32 parcours truffés de pièges tordus, un choix de12 mutants surexcités, le mode multijoueurs, quant à lui, devant permettre de s'affronter en équipes et même d'organiser des mini- tournois. Maintenant, il ne reste plus qu'à s'armer de patience, le lancement de MM4 étant prévu pour début 2000.



DEFIEZ UN CHAMPION DU MONDE

frontez sur Dreamcast de Team Suzuki Alstare et son champion









lospionia. Asierical Sur RC CO vet PayStation



















La représentation des stades témoigne d'un vrai souci

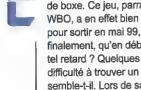








Cette deuxième version bêta de Prince Naseem tend à prouver une chose : pour ses premiers pas dans la boxe virtuelle, et en dépit de certains défauts, EA Sports avait placé la barre très haut !



odemasters connaît pas mal de soucis avec sa simulation de boxe. Ce jeu, parrainé par l'actuel champion poids plume WBO, a en effet bien du mal à percer sa coquille. Prévu pour sortir en mai 99, Prince Naseem ne sera disponible, finalement, qu'en début d'année prochaine. Les raisons d'un tel retard ? Quelques problèmes de jouabilité et une difficulté à trouver un équilibre entre arcade et simulation, semble-t-il. Lors de sa dernière vraie présentation (je ne parle pas de celle de l'ECTS), Prince Naseem Boxing ne nous avait pas franchement convaincus. Si d'un point de vue graphique, le bébé de Codemasters se défendait plutôt bien, le gameplay, lui, nous avait semblé un poil bourrin. Il suffisait de toucher une fois pour enchaîner une avalanche de coups sans que l'adversaire puisse se dégager. Rien à voir, en tout cas, avec la technicité de Knock Out Kings d'EA Sports, pourtant très décrié. Cette « garde gruyère » était le principal défaut de la première version bêta.

Depuis, on ne peut pas dire que les choses aient évolué dans le bon sens. Les développeurs, en voulant peaufiner leur produit, se sont a priori un peu égarés. La vue latérale d'origine, qui offrait un excellent confort de jeu, est tout simplement passée à la trappe pour être remplacée par une vue de dessus 3/4 assez désagréable. On a effectivement beaucoup de mal à juger de la précision et de la portée des coups. Les déplacements, quant à eux, sont beaucoup trop glissants, il n'y a aucun jeu de jambes. Le déclenchement de la garde est aussi très capricieux. Il faut s'y reprendre à plusieurs fois avant d'arriver à se protéger le visage. Plus grave encore, à l'inverse de KO Kings ou plus récemment de Ready 2 Rumble qui proposaient tous deux une garde pour les coups au visage et une autre pour le travail au corps, vous ne disposez ici que d'une garde haute. Quelle hérésie! Avec un système aussi simpliste, une grande partie de



En cours de match, vous avez le possibilité de changer de tactique : jeu de jambe rapide, coups puissant, allonge... une idée intéressante.

l'aspect technique de la boxe part en fumée. Côté possibilité, là encore, il manque pas mal de choses : des esquives, par exemple, ou encore la possibilité de saisir son adversaire pour récupérer un peu. La palette de coups, enfin, manque cruellement de variété : uppercut, crochet jab, c'est tout. Résultat, les combats deviennent très rapidement répétitifs, d'autant que sur cette version bêta, il suffisait d'enchaîner des jabs pour mettre au tapis son adversaire. Gloups ! II reste donc un grand nombre de choses à corriger pour faire de Prince Naseem Boxing un concurrent sérieux de KO Kings 99 (l'édition 2000 arrivant à grands pas). Pour le moment, malgré une jolie 3D et un mode carrière plutôt bien fichu, autant être franc, le titre de Codemasters ne fait pas vraiment le poids. Ne perdons pas confiance...

digitall.fr tout le numérique pour toutes les émotions

600 jeux vidéo, 3500 produits multimédia, 340 pages en couleurs. vous n'alliez pas les imprimer vous-même...



Tous les jeux pour Playstation, Dreamcast, N64, Gameboy, PC, MAC ... Tout pour jouer, apprendre, se distraire, créer et s'évader.



DEMANDEZ VOTRE CATALOGUE GRATUIT AVEC LE COUPON CI-DESSOUS. PAR TÉLÉPHONE AU 0 820 08 9000* OU PAR INTERNET SUR www.digitall.fr



DÉCOUVREZ LE CATALOGUE GRATU

en retournant ce coupon à : digitall.fr - BP 104 - 77410 Claye-Souilly

OUL	je souhaite recevoir	gratuitement le nouveau	catalogue	digit <i>all</i> .fi
-----	----------------------	-------------------------	-----------	----------------------

Avez-vous un abonnement à Internet : 🗆 oui : e-mail

Conformément à la loi informatique et libertés du 6/1/1978, vous pouvez accéder aux informations vous concernant, les modifier et demander qu'elles ne soient ni échangées, ni cédées en écrivant à digitall.fr - BP 104 - 77410 Claye-Souilly.



Les esquives sont toujours de la partie, mais plus que jamais elles sont très dures à sortir.



Lorsque le Rumble est activé, les dommages infligés à l'adversaire sont énormes.

On retrouve les visages tuméfiés des boxeurs et leurs

gestuelles

variées Cool



PlayStation et N6

Les graphismes de la N64 ne sont pas si mauvais que ça. Mais encore une fois, quand on a joué à R2R sur Dreamcast..



Ready 2 Rumble

Après une version Dreamcast époustouflante, le nouveau roi du ring tente sa chance sur PlayStation et N64. Une reconversion qui ne s'est pas passée sans quelques concessions



our se rendre compte du fossé technique qui sépare la Dreamcast de la PlayStation ou de la N64, il existe désormais un test imparable : voir tourner le même jeu sur les trois consoles ! Tenez, prenons l'exemple de Ready 2 Rumble. Après nous être usés, des heures durant, les pouces sur l'excellente version Dreamcast (voir le Joypad précédent), l'arrivée des moutures Play' et N64 nous ont un peu laissés sur notre faim. Bon ok, on s'attendait à tomber sur quelque chose de moins beau, moins fin et moins impressionnant, mais quand même... Car il faut bien le reconnaître, même si l'intro et l'habillage général de R2R demeurent identiques à ce que l'on a pu voir sur Dreamcast, le reste a pris une bonne claque. Ben oui, une fois sur le ring, même si on se retrouve devant des graphismes et une animation relativement corrects, les matchs accusent un manque de peps évident. Alors je sais, vous allez me dire qu'à force de jouer comme des bourgeois avec nos Dreamcast rutilantes, on n'est plus capable de faire la part des choses et que, désormais, tous les jeux de « l'ancienne génération » vont nous sembler bien fades... A cela, je vous répondrai que, malheureusement, oui, nous sommes malgré nous devenus un peu bourgeois sur les bords et que, oui, on s'habitue au confort visuel et aux charmes des jeux Dreamcast. Ben quoi, on est humain nous aussi...

ille peo que les graphismes f

D'un autre côté, même si l'on essaye d'occulter les qualités esthétiques de R2R Dreamcast, la pilule a du mal à passer. Proposant strictement les mêmes options et autres modes



de jeux (une bonne chose), les versions PlayStation et N64 se révèlent dans l'ensemble moins jouables. Et ça, vous en conviendrez, ça n'a strictement rien à voir avec les graphismes. Les coups ont plus de mal à sortir, les enchaînements semblent moins « coulés » et on ne retrouve pas la même intensité dans les duels. Bref, en passant sur PlayStation et sur N64, R2R a perdu une partie de ses charmes et de sa personnalité. Mais bon, ne soyons pas trop dur avec ces deux versions. Tournant sur des consoles moins puissantes, il était normal que les développeurs fassent de grosses concessions. Reste maintenant que pour s'imposer comme la meilleure simulations de boxe de la PlayStation, R2R va devoir affonter son concurrent direct : KO Kings 2000. Et là, rien n'est joué...

IL Y A TROIS FAÇONS DE QUITTER UN RING

EN VICTIME

OU COMME UN PROJECTILE



Balancez les stars de la WCW par dessus les cordes, et poursuivez les hors du ring, dans les vestiaires, ou même sur les parkings. Utilisez tout ce qui vous tombe sous la main pour pulvériser votre adversaire : chaises, poubelles, éviers! Le monde est votre terrain de jeu. Infligez-leur une visite guidée!

www.wewmayhem.com



WCW MAYHEM.

CA COMMENCE SUR LE RING MAIS ON NE SAIT PAS OÙ CELA VA FINIR.

ELECTRONIC ARTS"













Tomb Raider IV



Lara peut désormais ouvrir une double porte de cette façon. Ok, c'est mınıme comme amélioration...

Le stage d'entraînement, très spécial, se révèle magnifique. Admirez plutôt.

Ça y est, nous avons joué à TRIV. Oh, pas beaucoup, juste un peu. Et sur des niveaux pas complets encore. Quelquefois, ils étaient même exempts de tout adversaire. Il n'empêche, nous avons pu nous essayer au jeu. Voici donc de nouvelles photos et quelques sensations toutes fraîches...



Ah ça, vous n'y échapperez pas La mort est omniprésente dans TRIV





on, pour vous dire toute la vérité, je n'ai pas de nouvelles infos concernant ce Tomb Raider — la révélation finale. Quelque part, on peut dire que c'est parce que j'ai bien fait mon boulot, il y a de ça deux numéros (un joli 4 pages, souvenez-vous) Résultat, eh bien, heu, je vais meubler. Ça n'est pas la première fois que je fais ça, remarquez. Le truc, c'est que d'habitude, je ne le dis pas. Vous comprenez, c'est un peu mal vu, surtout si on s'en vante. Ici, hormis Kendy, personne n'assume ouvertement son amour de la facilité dans le travail. C'est une philosophie, remarquez, une certaine façon de porter un regard sur la vie.. Bon voilà, j'ai bien dû gagner 7-8 lignes, là. C'est toujours ca... Appuyons maintenant sur le bouton Start.

Ne neus embaliens has

La version que nous avons eue entre les mains proposait une quinzaine de niveaux. Certains d'entre eux étaient super limités puisqu'à part quelques pièces, ils ne proposaient strictement rien. Résultat, on ne peut guère annoncer quelle sera la qualité du produit lorsqu'il sortira dans sa version définitive. Pour dire toute la vérité, TRIV version « je suis terminé à 20 % » présentait pas mal de défauts et notamment d'affichage. Les concepteurs du jeu ayant promis de remédier à ce genre de problèmes (comme lorsqu'on se retrouve dos à une porte et qu'on

essaie de voir au travers), vous pensez bien que j'ai immédiatement essayé de voir si cela avait été corrigé. En bien là, la réponse est non. Soyons clairs : cette version de TRIV était buggée jusqu'à la moelle, avec des textures manquantes et tout le tralala. Si vous voyez des trucs bizarres sur certaines photos, c'est donc normal. Par exemple, à un moment donné, Lara est censée avoir des nœuds dans les cheveux alors qu'en fait il n'y a rien : c'est transparent N'allez toutefois pas en conclure que Lara n'a rien dans la tête...

Nous avons tout de même pu constater que, effectivement, les ennemis se révélaient bien plus redoutables qu'auparavant. Les êtres humains vous suivent en imitant vos mouvements, les crocodiles sortent de l'eau pour vous montrer leur grande gueule pleine de dents, les squelettes se recomposent après qu'une pluie de balles les a brisés... Il faut vraiment avoir les pistolets bien accrochés, pour ne pas paniquer devant tant de hargne. Ce qui est drôle aussi, c'est que certains ennemis peuvent changer d'arme . ils utilisent leur pistolet d'abord puis, lorsque les munitions viennent à manquer, ils tirent leur sabre. Sorti de là, rien de spécialement novateur. J'ai pu conduire un side-car (et écraser un bonhomme avec ; mais c'est lui qui m'en voulait. puisqu'il tırait sur Lara), une jeep sur un terrain accidenté . Bon, la routine dans une vie d'aventurière. Les décors sont, en effet, tous inspirés de l'Egypte. Désert, dieux antiques et vastes bâtisses aux penchants dédaléens se partagent la vedette au fil des différents niveaux. Et puis, bien sûr, il y a les énigmes, à base de hiéroglyphes à interpréter ou encore de sculptures pyramidales qui ne demandent qu'à accueillir en ses flancs quelques artefacts... Le côté majestueux du jeu reste toujours présent, avec certains endroits grandioses que l'on devine accompagnés d'une musique brillante dans la version finale. La lumière se déverse du plafond vers le sol, par une brèche, et vous découvrez toute la magnificence de la civilisation égyptienne d'un seul regard. La classe. Comme d'habitude, le jeu louvoie entre le beau (voire très beau) et le banal voire le mauvais goût. Certaines textures semblent assez mal choisies - au niveau des couleurs notamment - mais, répétons-le, une dernière fois, nous verrons bien ce qu'il en est vraiment dans la version finale. On vous dira tout, dans le test complet du jeu, le mois prochain...



Pour se débarrasser de tout le sable accumulé dans le désert...



Hum, bon, vous allez me corriger tout ca dans la version finale, hein ?







Poursuivie par un esprit de feu, Lara doit trouver un point d'eau.













Mediasoft













T.[7]		
الكرا	cora	ULTIMA



Prénom Adresse

Tél.:	
Mode de paiement	
☐ chèque ☐ mandat ☐ carte bleue	
Carte crédit n°	
Data expiration	

•	
□ chèque □ mandat □ carte bleue	
Carte crédit n°	
Date expiration:	
retourner accompagné de votre règlement :	
Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES	

Tél.: 01 39 91 50 01 - Fax: 01 39 91 69 26

Web: http://www.multimania.com/mediasoft



Signature

Article nº



Produit et breveté par Promo video s.r.l

Prix Unitaire

99 F

99 F 99 F 99 F

99 F

frais de port: Total à payer:



Sous-total

NBA Live 2000

Editeur:

Machine PlaySiate

Sprtie en Europe décembre 9

« Ouais, mec, j'ai la rage ! ».





Cette année encore. Electronic Arts proposera aux joueurs d'incarner des gens très grands, payés à mettre des balles dans un panier sans fond.

Les dunks sont de plus en nlus réelistes.

Le marquage à la culotte va nous offrir de bien belles rencontres !



ne nouvelle version de NBA Live pour l'an 2000, avec, ô surprise, quelques nouveautés comme un joueur beaucoup plus payé que les autres : Michael Jordan. Je ne sais pas ce que vous en pensez mais, moi, ça me révolte tous ces types nés plus grands que les autres et qui en profitent, ça m'énerve. Enfin, au niveau des nouveautés du jeu qui n'aime pas les nains, on retrouvera de nouvelles célébrations avec des grands types en short qui saluent fièrement la foule avant chaque match. Et, pour rendre hommage à la grande taille de tous les basketteurs du passé, on aura aussi la possibilité de jouer avec des « équipes légendaires », composées des plus célèbres basketteurs des années 50, 60, 70 et 80. Mais on peut cependant rester dubitatif face à cette nouvelle version tant les changements sont mineurs. Techniquement, par exemple, on ne sent pas de différence, et je ne sais pas si c'est une gaffe mais les menus de la version que nous avons reçue portent encore la mention « NBA Live 99 ». Eh oui, plus on est grand et plus on tombe de haut...



Supercross 2000

Et hop. EA Sports se lance dans la simulation de moto-cross | La réussite sera-t-elle au rendez-vous Trop tôt pour le dire.

'ai un rhube. Je sais, vous vous en foutez comblètement mais je tenais à vous en barler. Voilà, à bart ça, je vais baintenant vous barler de Subercross 2000... Non, attendez, d'abord j'me mouche. Sniff... Pffffrrrr... Skrrroouunnch... Slurp... Et, hop, un trois points dans la poubelle ! Ça va mieux. Alors Supercross 2000 donc. Tiens, vu que j'ai pas la forme, j'vais aller voir ce qu'on avait écrit sur l'édition 99 et i'vais vous resservir le même topo... Alors, voyons... Bon, pas de bol, y a pas d'édition 99. Mais alors, ca veut dire qu'il s'agit d'une vraie nouveauté dans la gamme EA Sport! Et merde, j'ai vraiment pas le courage de vous présenter en détail cette simulation de moto-cross. Alors vous m'excuserez, mais je vais la jouer style télégraphique. Intro cool... Stop. Version alpha pas finie du tout, du tout... Stop. Modes de jeu classiques... Stop. Graphismes et animations pour l'instant pourris... Stop. Mode deux joueurs, figures artistiques et gros dérapages... Stop. Voilà, vous savez tout ce qu'il y a à savoir pour le moment. Allez, ce coup-ci, j'ai bouclé. Un suppo' et au lit. Aaaatchoum ! Putain de crève...







Il n'a pas l'air bien con mon motard, là ?









Faites intervenir vos instruments en plaçant les icones des samples dans la grille.

Sauvegardez toutes vos créations sur Memory Card !

Music 2000

usic 2000 est la seconde version du logiciel de mixage musical du même nom sur PlayStation. Les joueurs musiciens dans l'âme apprécieront sans aucun doute les nouvelles options et possibilités qu'offre ce second opus. En effet, la librairie des sons passe de 1500 à environs 4000 samples, incluant des genres plus rock et acoustique ! Mais la grande nouveauté provient de l'interface améliorée qui utilise des paramètres plus pointus. Ainsi, vous pourrez désormais sélectionner la qualité de votre son (44 KHz, 33 KHz...), pour créer des morceaux plus ou moins lourds à la sauvegarde, et bénéficier d'un nombre de pistes plus conséquent et donc d'une écoute plus aérée. Mais la grande révolution de Music 2000 résidera dans la capacité du soft à repiquer les passages de vos CD favoris,



dans le but de les réutiliser dans vos compositions musicales! Autrement, on retrouve tous les outils de transformation et d'édition sonore qui ont fait le succès de Music auprès des artistes en herbe, ainsi qu'une prise en main plus aisée et pragmatique. Ah lala, et dire que RaHaN va pouvoir concocter de nouvelles ambiances flippantes pour ses parties de jeux de rôle, et, moi, de nouveaux clips bien spaces...

CD SERVICE

10, avenue St. Simond - 73100 AIX-LES-BAINS - Tél.: 04 79 61 04 50 - www. cdservice.fr



La carte PS HACKER marche pour tous les jeux, son installation ne nécessite pas l'ouverture de la console, mais juste le branchement sur le port parailèle, (prévu par Sony TM) situé à l'arrière de l'appareil.

La carte PS HACKER possède en outre de nombreux codes en mémoire util sables directement. Elle est compatible codes « action Replay TM ».



l'écran tele 1
00 musiques par CD
por l'écran tele 1
00 musiques par C

PS Hacker	: 179	F	
Cable RGB	PSX: 50	F	
MP3 PSX:	499	F	

MP3 PSX: **499 F** Multi-Stick: **79 F** Joypad PSX: **79 F**

Joypad PSX: **79 F** Emulateur: **299 F** **Pack: 370 F** SMART Joy. + port : 279 F Carte mémoire PSX : 69 F

Joypad PSX vibrant : **149 F** Import PSX GT2 : **499 F** Carte mémoire N64 : **79 F**

Joypad 64 : 159 F

A retourner ave

Maîtriser la technique des coups de pied errêtés requiert un bon entraînement.





155 Pro Evolution

Depuis des années, les amoureux du ballon rond écument les consoles à la recherche de LA simulation ultime. Un périple qui, jusqu'à l'arrivée du ISS Pro Evolution de Konami, ne s'était soldé que par des demi-succès. Plus qu'un jeu, une révélation.



es chiffres marquent souvent plus que les longs discours. Alors voilà, cela fait 2 mois non stop. Oui, plus de 60 jours et donc presque 1500 heures, que la rédaction est agitée par une nouvelle frénésie, qu'un étrange virus a contaminé au dernier degré certains d'entre nous. Ainsi, sans crier gare, lorsque la journée touche à sa fin, tel un rituel bien agencé, le bureau des rédac' chef se transforme en véritable stade improvisé. D'incompréhensibles onomatopées telles que « Câââcktoo! », « Et hop, concours de slidingeux » ou encore le très classique « Humm à base de liquide cohen ! » fusent. Mais que se passe-t-il donc de si mystérieux ? Quel être ou objet a bien pu envoûter à ce point des individus a priori sains de corps et d'esprit ? La réponse est affligeante de simplicité : il s'agit d'un jeu, oui mais attention, pas n'importe lequel! ISS Pro Evolution de Konami. Attention, voici le saboteur de vie sociale, l'exterminateur de soirées tranquilles et grand sponsor des nuits blanches et autres cernes bien profondes!

comporeur de la cimulation

Face au colosse Electronic Arts, Konami a toujours tenté de résister grâce à sa série des ISS. Des titres que les véritables accros du football ont plébiscité, tant la qualité de cette gamme de produits en a stupéfait plus d'un. Mais voilà, alors que la PlayStation vit ses derniers mois (avant la PlayStation 2), ISS Pro Evolution débarque et, avec lui, toutes, je dis bien toutes les simulations de football peuvent aller se rhabiller! Avant de rentrer dans le vif du sujet, explications succinctes sur un tel engouement. Pour être franc, la réponse tient en quelques mots : jamais un titre n'avait semblé aussi réel. Jamais le travail de motion capture ne s'était révélé aussi riche, aussi bien intégré, aussi réaliste. A des années lumières du baby-foot grand public des FIFA, le titre de Konami développe un jeu tourné sans aucune concession vers la simulation, la vraie, la pure. Tout est alors géré afin de confondre virtuel et réel. De la prise en compte de paramètres aussi complexes que le rebond de la balle (juste saisissant de réalisme), le champ de vision du gardien, l'appui des pieds, en passant par le dynamisme des phases de jeu et la dimension stratégique du déroulement d'un match... vous naviguerez en plein bonheur. Si vous êtes footballeur confirmé, à

La possibilité de sortir le gardien se révèle excellente. Les duels attaquents/goal ressemblent ainsi moins à une partie de roulette russe.



Le défenseur a eu beau s'intercaler, l'attaquant a déjà déclenché sa frappe. Les réactions des joueurs sont vraiment crédibles







Les luttes épaule contre épau<mark>le font partie</mark> des données essentielles du jeu.

soutenu, prise en main aussi intuitive que redoutable de précision... vous l'aurez compris.

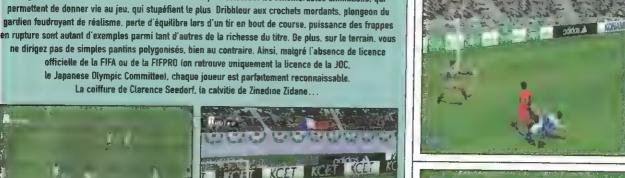
KONAMI KONAMI Gestes techniques remarquables, déploiement du jeu avec un souci tactique obligatoire, rythme ultra

Ronaldo s'élève plus haut que tout le monde avant de crucifier le gardien du Japon. Des gestes d'un dynamisme rare.

ISS Pro Evolution ne se contente pas de réactualiser ses statistiques, il marque une nouvelle étape dans son genre ! Pourtant, de tous ces éléments, ce sont probablement les innombrables animations, qui

Contrairement à la plupart des « pseudo » simulations de foot, les goals ne sont vraiment pas des passoires. Leurs réflexes vous étonneront.

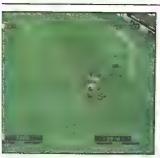
> Sous la pluie, le ballon fuse et les tacles glissés en approche des buts constituent toujours un danger







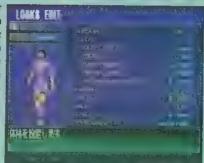




ilisme oblige, les scores fleuves tent rarissimes... sauf lors des contres Gollum/Trazom. vre Traz

Créateur de milliardaires

Fabriquer de toutes prèces votre joueur (corpulence, tête, chaussures, etc.), ça vous tente ? Eh bien, vous risquez alors d'être comblé par l'éditeur ultra complet proposé ici. Pourtant, il existe un léger problème, résidant dans la possibilité de booster toutes les caractéristiques à fond. Un outil bien pratique mais qu'il faut savoir utiliser avec parcimonie, comme toutes les bonnes choses.







Vous aurez la possibilité de courir Le Mans en 12 minutes, 24 minutes, 2 heures ou 24 heures (avec sauvegarde). L'alternance jour/nuit est assez réussie

DD:21:48

Les bolides subissent des dégâts mais ne se déforment pas. La censure des constucteurs a encore frappé!









Après une première prestation des plus décevantes. Le Mans nous revient en meilleure forme. Mais cela suffira-t-il à nous faire oublier la sortie imminente de Gran Turismo 2 ?

ors de sa présentation en février dernier, cette simulation de course automobile signée Eutechnyx (M6 Turbo Racing, C3 Racing) avait laissé la presse spécialisée dubitative. Le jeu était si piètrement réalisé que même les représentants d'Infogrames n'en croyaient pas leurs yeux. Rappelons au passage qu'à cette époque, Le Mans était entré en phase finale de développement. Depuis, plus rien, aucune nouvelle, le silence radio, à tel point qu'on s'est tous demandé si ce titre, dédié à la course d'endurance la plus réputée du sport auto, n'était pas tout simplement tombé aux oubliettes. Ben non, en huit mois, il s'en est passé des choses. Le Mans sort une main de la tombe qu'il s'était creusée. Arthur Houtman, le producteur, a fait le ménage dans son équipe pour repartir sur des bases saines et ainsi opérer une refonte totale du titre. Bien vu.

Actuellement, Le Mans en est à 80 % de son développement. Si cette version bêta ne confine pas au génie, le bilan est tout de même moins alarmiste qu'en



février. Tout d'abord, il faut savoir que ce titre ne se positionne plus comme un concurrent de Gran Turismo ou de TOCA Touring Car. C'est avant tout un jeu d'arcade grand public, intégrant certains éléments de simulation comme la gestion des dégâts, les ravitaillements ou l'usure des pneus. La conduite est donc très accessible. Mordre sur l'herbe, par exemple, vous fera ralentir, vous déportera légèrement mais ne se soldera pas par un tête à queue. Les modèles de conduite n'en sont pas pour autant désagréables. Les voitures disposent maintenant de suspensions et ne donnent plus la désagréable impression de flotter au-dessus du bitume. L'inertie. l'un des défauts majeurs de la précédente version (la direction était vraiment trop sensible) a également été corrigée. Le Mans est donc en passe de devenir un produit honnête, il reste néanmoins encore quelques « détails » à revoir. La réalisation graphique, par exemple, est assez grossière, on est effectivement plus proche de C3 Racing que des dernières références du genre. Sur un téléviseur de taille moyenne, ça passe assez mal. Quelques vues externes supplémentaires (il n'y en a que 2 !) seraient également les bienvenues. Le nombre de circuits, enfin, paraît bien insuffisant: 6 dont 2 officiels (Le Mans et Bugatti), c'est un peu juste, n'est-ce pas ? Mais, soyons réalistes, malgré les efforts louables des développeurs, il y a de fortes probabilités pour que le titre de Eutechnyx ne supporte pas un choc frontal avec Gran Turismo 2.



Imaginez, créez et faîtes écouter La Musique de vos rêves]

Percussions, riffs funks, rythmes fous, grooves langoureux.

Vous choisissez les sons.

Oue vous soyez totalement novice ou un pro en musique, vous allez être surpris par votre génie...grâce à music



Trip-Hop, Ambient, Drum II Bass Techno ou House, les possibilités sont innombrables:

- 850 riffs musicaux et 580 riffs vocaux préenregistrés
 - · 3000 instruments samplés

Réalisez votre propre vidéo en mixant près de 300 séquences vidéo.

A 199 F', tous les rêves sont permis









Comme vous pouvez le voir, les tracés sont plutôt fidèles à la réalité, comme en témoigne ce relief très travaillé!

Official Formation Racing 99 Figure 1998 Property 1998 Pro

Tandis que la saison de Formule 1 en est à son épilogue, les simulations de F1 continuent de faire les beaux jours de la PlayStation. Après le traditionnel Formula One 99 de Psygnosis, voici celui d'un revenant, Lankhor!

> ankhor, société créée en 1987 et dont la plupart des anciens joueurs se souviennent avec nostalgie des titres mythiques comme Vroom sur ST et Amiga (« F1 » sur Megadrive) ou encore des jeux d'aventure tels Le Manoir de Mortevielle et Maupiti Island, revient sur le devant de la scène, sur console. OF1R 99 propose, en effet, de revivre la saison 99 entière (licence FIA oblige), avec réactualisation totale des 11 écuries et des 22 pilotes engagés (Villeneuve est là !), de même que tous les circuits de la saison (16) incluant Sepang, le petit dernier (GP de Malaisie). OFR1 99 se veut un mix d'arcade et de simulation, puisque toutes les étapes de conduite sont accessibles : 3 niveaux de difficultés avec modes arcade et simulation. Pour la version console, « le moteur 3D a été refait et intègre plus d'effets que la version PC 98 », selon le chef de projet Daniel Macré. De même, le jeu propose 8 vues dynamiques assez propres, et les quelques minutes d'essais que l'on a pu effectuer ont révélé d'assez bonnes sensations globales, pour qui aime un tant soit peu les challenges. Les F1 sont composées de 1500 polygones et la vitesse d'animation est de 25 i/s en course et de 16 i/s au départ avec les 22 voitures.

Uno intro hallucinante

Le nombre d'options est également assez conséquent. Outre les différents modes de jeu (championnat, simple course, scénario, jeu à deux en écran splitté), le titre de Lankhor vous permettra de sauvegarder 6 à 7 minutes de votre course sur Memory Card! De même, un mode appelé « autodrive » a été implémenté. La console prendra le relais de votre course (sur la distance d'un Grand Prix réel, par exemple) de sorte que vous pourrez



La qualité graphique n'est peut-être pas un atout essentiel dans un jeu de F1, mais ça peut aider !





Les dégâts causés par vos diverses sorties de piste ou autres écarts sont matérialisés sur l'image de votre F1 en haut à droite. Vous pouvez même exploser votre moteur ou éclater un pneu !

vaquer à d'autres occupations pour revenir finir les derniers tours !
Dans les stands, avant les courses, vous pourrez modifier nombre de paramètres, comme la répartition du freinage, le braquage des ailerons ou encore la quantité d'essence ou le type de pneumatiques. Le « package » technique s'avère très complet, sans pour autant être rébarbatif. Des séquences vidéo de fort belle qualité viennent, en effet, ponctuer les réglages effectués. Que dire alors de l'intro, fraîchement terminée et qui est sans aucun doute l'une des plus belles jamais vues sur PlayStation.
Sa réalisation a été effectuée par les Anglais de Digimania, an 4 semaines seulement!













A pied ou à ski, James Bond demeure toujours aussi smart.

Placer la mire de votre arme de snipe ne sera pas un exercice facile.

tre agent secret, ça n'a que des avantages. Regardez James Bond, il possède les sapes les plus classes les femmes les plus belles et les gadgets les plus sophistiqués (sponsorisés par les magasins de l'Homme du Futur). D'ailleurs, je suis certain qu'il bénéficie aussi d'une exonération d'impôts... ce qui est loin d'être notre cas, cela soit dit en passant. Il suffit que notre agent secret envoie une photocopie de sa licence de tuer. accompagnée d'une déclaration de son employeur au fisc, pour voir sa dîme sauter! Comme quoi il existe vraiment des privilégiés dans notre société! Vous vous en doutez sûrement, Demain ne meurt jamais n'est pas une simulation de tiers payant mais bien un jeu d'action, inspiré du dernier James Bond sorti en salles. En fait, il en reprend fidèlement le déroulement du scénario. Si, au cinéma, j'ai trouvé que les nombreuses scènes d'actions étouffaient la subtile trame de l'histoire (arf!), en ce qui concerne le soft, cette « tare » qui n'en est pas une ici aura au moins le mérite de nous offrir beaucoup de missions en perspective !

License to Kill

Développé méticuleusement par le studio Black Ops, le jeu promet une dizaine de niveaux reprenant les moments forts du long métrage Totalement différent de GoldenEye, qui était un Doom-Like sur N64, Demain ne meurt jamais utilise une vue à la troisième personne et demande un style de jeu plus furtif que bourrin. Ainsi, vous devrez vous infiltrer dans les bases ennemies et remplir des objectifs distincts, à la manière de Syphon Filter, en profitant de toutes les ressources du terrain

Denain ne meurt jamais

Plus stoïque que jamais, Pierce Brosnan va prêter une nouvelle fois son visage à un Bond virtuel. Après GoldenEye sur N64, ce sera à Tomorrow Never Dies de prendre la relève sur PlayStation.



(planque, géographie du stage.) et de vos célèbres gadgets britanniques. Par exemple, pourquoi se risquer à une lutte directe alors que vous pouvez sniper vos adversaires de loin en utilisant le PSG-1, une arme dotée d'un réticule de visée au champ très large ? Autrement en ce qui concerne la prise en main, une touche vous permet de locker vos belligérants, alors que d'autres vous offrent la possibilité d'effectuer des pas sur le côté ou de viser manuellement via une vue subjective. Pas facile au début de s'habituer à l'interface, mais bon, tout se travaille vous me direz! Si, pour l'instant, le titre souffre de problèmes de caméras et de déplacements trop rigides de la part de votre perso, croisons les doigts pour que ces anicroches soient gommées de la version finale. Un titre qui pourrait bien damer le pion à Syphon Filter, qui était déjà vraiment pas mal





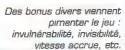


Beaucoup d'armes ont une double utilisation, comme ici le snipe.

Turok Rage

Après un Turok 2 très réussi, et en attendant un Turok 3 déjà en préparation, les studios d'Acclaim nous proposeront bientôt un soft dédié au jeu à plusieurs









la manière des développeurs PC, les gens d'Acclaim, confiants dans leur moteur, ne cessent de le réutiliser de projet en projet. Turok Rage Wars reprend donc le fameux Turok Engine, élaboré pour le jeu du même nom et amélioré pour sa suite, mais dans une optique résolument multijoueurs : c'est là la nouveauté. Alors que nos aînés PCistes ne jurent plus que par les joies des parties réseau, et en attendant l'avènement du Net dans le monde des consoles, Acclaim Studios propose avec Rage Wars une alternative aux sempiternelles campagnes solo des doomlike N64. Bien sûr, tous ces jeux, Turok 2, Quake, Golden Eye, proposaient déjà un mode accueillant de 2 à 4 joueurs sur un même écran mais, cette fois, tous les modes de jeu PC, les petits plus de l'expérience on line des micros, ont été rassemblés pour créer des sensations comparables sur console.



Si Rage Wars est fait pour se jouer à plusieurs, il propose bien évidemment de quoi s'éclater seul. En effet, des « bots » ont été inclus pour le premier mode de jeu : le mode scénario. Des dizaines et des dizaines d'arènes, à compléter les unes après les autres contre ces bots. Un bots est un adversaire contrôlé par la machine, dont le niveau de compétence est évidemment variable : intelligence des déplacements, précision, vitesse, etc. sont autant de facteurs destinés à imiter les



comportements de joueurs humains. Chaque complétion d'un circuit de niveaux vous octroie des récompenses, sous forme de nouvelles armes ou de nouveaux personnages débloqués, qui sont ensuite jouables dans le mode multijoueurs. Il existe plusieurs types d'objectifs, à commencer par le death match classique (chacun pour sa peau, le gagnant est celui qui arrive le premier à la « fraglimit », c'est-à-dire à un nombre de tués), au tag (un joueur est transformé en singe, il faut tuer les singes et ce statut tourne de joueur en joueur), en passant par le capture the flag (capture de drapeau, on marque des points en le rapportant où il faut), ou le team play (jeu en équipes). Un mode de jeu en coopératif a été prévu, pendant du mode scénario en multijoueurs et, au global, ce sont les armes et personnages de Turok 1 et 2 qui ont été inclus, pour le plus grand plaisir des fraggeurs. Un titre riche, novateur, qui risque d'être néanmoins difficile à imposer sur console.





Pour l'instant, Ridge Racer 64 ne gère pas l'extension Ram Pak





Ridge Racer 64



Les replays
semblent
relativement
réussis.
L'occasion de
mater les
carrosseries
délirentes des
caisses.

Le circuit de cette version démo est inédit, même s'il reprend des éléments graphiques des anciens Aucun doute n'est permis avec l'arrivée de Ridge Racer l'avenir de la N64 est désormais radieux Quarf quarf la bonne blaque !!





Ridge Racer dans toute sa puissance ' un travers difficilement négociable an plein virage.

oujours à la pointe de la nouveauté, Nintendo n'en finit plus de révolutionner le monde du jeu vidéo. Non, vraiment, je ne sais pas comment ils font pour avoir systématiquement une telle longueur d'avance sur la concurrence! Tenez, prenez un truc comme Ridge Racer 64. Franchement, on n'avait jamais vu ça, sur une simple console. Pensez donc, un jeu de caisse arcade tout en 3D, proposant un pilotage super simple, une animation ultra speed et une ambiance sonore techno du plus bel effet, le tout programmé par Namco en personne! Whaou, ça, c'est du concept novateur. Bon ok, je plaisante mais, en fait, c'est pas drôle du tout. Non, ça frôle même le pathétique...

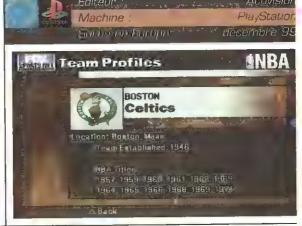
Une impression de « délà vu »

Après 5 ans de carrière et 4 versions PlayStation, Nintendo a purement et simplement acheté la licence Ridge Racer à Namco, pour porter ce célèbre titre sur N64. Ainsi, le géant nippon espère sûrement profiter de l'image de marque Ridge Racer, pour offrir à sa console un jeu de caisse à forte notoriété. Une politique de « recyclage » qui n'a rien de bien original, mais bon... Pour l'instant, seule une version démo très limitée du jeu est disponible. Elle permet tout juste de tourner sur un circuit, en solo ou jusqu'à quatre en même temps. Cet avant-goût de ce « nouveau » Ridge Racer permet de dresser un constat simple : hormis quelques améliorations esthétiques sur l'environnement et sur les véhicules, le jeu n'a pas évolué d'un iota par rapport au premier épisode sur PlayStation ! Pilotage ultra simple à base de dérapages surréalistes, gestion des collisions étonnante, adversaires à l'Intelligence Artificielle curieuse... Franchement, de prime abord, ce Ridge ne propose strictement aucune innovation au niveau du gameplay. En fait, le seul truc inédit est le mode multijoueurs, jusqu'à 4 en écran splitté... C'est peu ! Reste à savoir si la version définitive apportera un peu plus de sang neuf à la saga. Faisons confiance à Namco qui sait y faire et à Nintendo qui devrait suivre ce produit de près. Vivement une version plus aboutie. Messieurs les développeurs, on compte sur vous pour nous surprendre agréablement.









NBA Basketball



2000



Les déplacements manquent encore un peu de patete

Un basket complet qui aura fort à faire face à la concurrence.

Une réalisation graphique très acceptable mais inférieure à celle de NBA Live 99.

Quand on se lance dans la simulation sportive, mieux vaut jouer la carte de la sécurité et miser sur des disciplines populaires donc rentables. Mais atlention, l'ogre EA Sports veille...



n vous l'a dit, Activision s'est lancé un défi : gêner EA Sports. Après le hockey, les développeurs de Fox Sports Interactive se sont donc logiquement tournés vers l'un des sports les plus médiatiques des Etats-Unis, pour ne pas dire de la planète, le basket-ball. Là, le challenge est encore plus compliqué qu'avec NHL Championship 2000. Non seulement Fox Sports Interactive devra contrer NBA Live 2000, ce qui, déjà, n'est pas une mince affaire mais, en plus, devra faire face à la concurrence de Konami et son édition 2K de NBA Pro (2K, c'est une façon hype de dire 2000, prononcez two kai avec un accent new-yorkais)! Se taper deux rivaux expérimentés au petit déj', sur ce couplà, Activision a peut-être les yeux plus gros que le ventre! Mais peut-on réellement reprocher à ce « new challenger » d'avoir de l'ambition ? A ce niveau-là, c'est presque un acte de chevalerie, j'en pleurerais tellement c'est émouvant !



Evidemment, à force d'assister aux échecs répétés des concurrents, on finit toujours par en tirer certains enseignements. La règle est simple vous oubliez ne serait-ce qu'une option, comme par exemple la possibilité de changer la couleur de la pilosité facial des joueurs que vous créez et paf, c'est l'échec commercial assuré. Bon okay, là on exagère un peu. Enfin, tout ça pour dire qu'à l'instar de NHL Championship 2000, NBA Basket-ball 2000 respecte à la lettre les canons du genre : saison, play-off, management, système de ralenti pour revoir ses dunks, mode multi-joueurs permettant de s'affronter jusqu'à huit, no problemo, rien n'a été oublié. Cependant, le contenu du titre d'Activision se contente d'être académique. De plus, si





la prise en main de cette bêta version n'est pas désagréable (le rythme de jeu demeure toutefois encore un peu trop mou), une fois de plus, l'aspect technique dénote d'un certain manque d'expérience. La modélisation des joueurs a un aspect anguleux, la motion capture semble un peu juste et côté spectacle, on se situe pour l'instant un cran en dessous de NBA Live 99. En clair, on a un peu de mal à distinguer le plus produit, le truc qui pourrait nous inciter à lâcher un « yeah, pas mal, ça le fait, c'est bon esprit, d'accord ! » d'enthousiasme.

AVIONON Cial CAP SUD 04 90 87 00 77 BEZIERS: C.Clai GEANT 04 67 11 08 50 **BOBIGNY** C.Cial Bobigny 2 : 01 41 60 19 00 BOURGES 9. rue Mirebeau Tel. 02 48 24 14 50 141, rue d'Antibes Tel. 04 93 38 01 13 COMPLEGNE 10, rue des Bonnetiers Tel. 03 44 38 06 40 SE TERRE C. Gal Continent Tel. 04 94 81 55 05 TANEUSE LA ROCHELLE ANNECY MONTIGNY MONTELIMAR NICE EST C. Clai Carrefour TNL Tel.: 04 93 55 49 03 NICE OUEST C. Cial Carrefour Lingostière Tei: 04 93 29 88 77 PERPIGNAN PLAN-DE-CAMPAGNE (Marseille) POINTE-A-PITRE 11 rue Gambelta Tel. 05 90 83 34 36 RENNES 3, rue St-Melaine Tet 02 99 38 69 02 ST-NAZAIRE 62, av. de la République 02 40 66 55 89 S NOUVEAUX Cast CARTE DE FIDELITE VILLETANEUSE JEU ACHETE **SUR** Enfin disponible BASSE TERRE NEO-GEO - Pocket Color MONTELIMAR Ccial GEANT

NBA Showtime



Toute la puissence de la Dreamcast au service des dunks !







Les amateurs de basket U.S. auront facilement reconnu ces visages familiers. ssocié à l'une des plus grandes chaînes de télé américaines (NBC), Midway nous a pondu l'ultime jeu de basket sur Dreamcast. Rien à voir pourtant avec les traditionnels simulateurs de milliardaires de deux mètres de haut. Cette fois, il ne s'agıt pas de diriger 5 joueurs d'une même équipe, mais seulement 2. On appelle cela le « 2 on 2 ». Ce n'est pas pour autant que le titre n'est pas un jeu officiel NBA. Ainsi, vous retrouverez 120 joueurs de la ligue de basket U.S. (plus quelques autres cachés), issus des 29 équipes qui composent le championnat. Les terrains où auront lieu vos démonstrations iront des playgrounds classiques à des espaces plus fantaisistes (cf. photos). Jusqu'à 4 joueurs pourront s'affronter simultanément, dans des duels où les coups spéciaux, passes dans le dos et autres animations surréalistes (balles en feu à la NBA Jam...) seront légion. A réserver aux amateurs d'arcade pure!



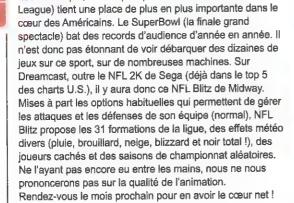


NFL Blitz 2000



Remarque · les joueurs semblent être tous faits dans le même moule, Effet d'optique ou dois-je scheter de nouvelles lunettes ?





utre-Atlantique, la NFL (comprenez National Football



Des plaquages ultre musclés, comme il y en a tant en football U.S.





Ça ressemble à Starshot, mais ce n'est pas

Starshot: Après Infogrames, c'est au tour d'Ubi

Soft de s'essayer au genre déliro-plate-forme.



Le fonctionnement du rayon tracteur est assez original et permet quelques nouveaux éléments de gameplay







eu de plate-forme, Rocket a définitivement de sérieuses affinités avec Starshot : ambiance de cirque, genre semblable et réalisation de la même qualité. Haut en couleurs, ce jeu vous place dans la peau d'un mignon petit robot qui devra résoudre quantité de problèmes. L'univers farfelu et coloré destine le titre en priorité aux plus jeunes, comme à l'habitude sur cette machine. Avec un gameplay assez original, et plein de petits jeux dans le jeu, Rocket semble promis à trouver sa place dans la jungle de ce genre tellement abondant sur N64, même si sa réalisation n'égale pas celle d'un Rayman 2 ou d'un Donkey Kong 64. Le petit robot pourra utiliser des véhicules, attraper des objets et les manipuler avec son rayon tracteur, et même construire des montagnes russes! Nous vous en dirons plus très bientôt, la version testable ne devant pas tarder à arriver.



Urban Ghaos



Urban Chaos reprend le bon vieux thème de la fin du monde C'est le moment ou jamais, comme dirait Paco









Le liberté de mouvement de Urban Chaos vous permettra d'évoluer où vous voulez dans la ville, même sur les toits ou dans les égouts

rban Chaos vous place dans la peau de deux personnages différents, D'Arci Stern (une fille flic), et Roper McIntyre (flic aussi, mais plus violent). Son concept est simple: un jeu d'aventure/action 3D, où le joueur bénéficie d'un maximum de liberté C'est-à-dire que les développeurs veulent laisser le joueur libre d'évoluer où il veut dans la ville, et de résoudre les missions comme il l'entend, changeant au besoin le déroulement de l'intrigue. Le moteur 3D gère les interactions avec le décor en temps réel, semble-t-il, de manière à simuler les collisions avec les objets de la manière la plus réaliste possible. Urban Chaos reste encore plein de secrets sur son histoire, son gameplay et sa réalisation, mais nous vous en reparlerons dès que le voile se sera un peu levé.





Les coups spéciaux sont simples à réaliser : arrière-avant plus un bouton, quel que soit le personnage.





Mena la Guerrière



Chaque personnage dispose également d'une projection



ena. Un nom qui fait froid dans le dos, pour sûr ! Mais il semblerait que les fans de ce personnage médiéval fantastique soient très nombreux de par le monde. Ce qui n'en fait pas pour autant une série de qualité mais, en l'occurrence, c'est le jeu qui nous intéresse. Et pour tous les fans de baston, toujours aussi peu gâtés sur Nintendo 64, cet intérêt est légitime. Mais qu'ils ne s'emballent pas, Xena mise sur la simplicité et l'accessibilité. Un jeu qui s'adresse donc avant tout aux plus jeunes. Proposant d'incarner tous les personnages de la série, Xena La Guerrière repose, en effet, sur un système particulièrement simple : quatre boutons d'attaque (poings et pieds, forts et faibles), un bouton de parade et une poignée de coups spéciaux. En moyenne 3 par personnage, pour une palette d'environ une vingtaine de coups au total. C'est

donc du léger, d'autant que chaque personnage se joue à peu près de la même façon, avec quelques combos simplissimes. Entièrement 3D temps réel, le jeu gère donc les déplacements dans toutes les directions, avec un bouton pour le saut et un autre pour s'accroupir. Xena dispose de quelques atouts pour faire oublier sa simplicité presque rebutante : la possibilité de jouer à quatre en même temps, et aussi de grimper sur les parois pour s'évader si l'on est acculé par l'adversaire Mais à première vue, Xena ne sera pas le jeu de baston qu'on attend depuis si longtemps sur N64... juste un palliatif.

Activision Pla, Station Sertie en Europe : décembre 99



MAL Championship

2000

La sortie de NHL 2000 d'EA Sports constitue un handicap de taille.

Des graphismes en haute rez' mais un rendu moins réaliste que celui de NHL 2000.





ctivision, avec l'aide précieuse des développeurs de Fox Sports Interactive, va tenter cette année de se constituer une gamme sport concurrentielle. Un pari que l'on peut sans hésiter qualifier d'audacieux, compte tenu de la domination écrasante d'EA Sports sur ce secteur. Autant mettre les points sur les « i » tout de suite, en s'attaquant à cette institution du hockey virtuel qu'est NHL (cf le Zapping glorieux de NHL 2000 dans Pad 90), l'éditeur américain risque fort d'y laisser quelques plumes. En effet, bien que témoignant d'un certain savoir-faire (les contrôles sont plutôt agréable et les graphismes en haute résolution tiennent la route), la réalisation, le gameplay et le réalisme de cette version bêta

de NHL Championship 2000 se situent globalement en deçà du dernier rejeton d'EA Sports. D'autre part, n'oublions pas que NHL 2000 est dans les bacs depuis déjà trois bonnes semaines et qu'à l'heure où j'écris ces quelques lignes à la vitesse d'un escargot anémique, des milliards de Canadiens se sont sûrement déjà procurés ce titre. Comme dirait Chris : « Mfff, c'est la vie, c'est comme ça, on n'y peut rien ». Sinon, pour finir sur une note un peu plus optimiste, sachez que la simulation de hockey d'Activision bénéficie d'une licence officielle, de tonnes de statistiques et de modes de jeu archicomplets (Saison, Play-offs, éditeur de joueurs, Transferts et tout le tralala habituel). Vollà, vous savez tout.





Le jeu de la patate chaude avec une grenade. C'est très amusant, il paraît...







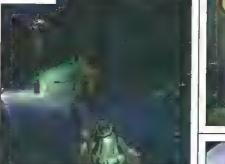


On prend son temps, on vise et on tire. Attention .

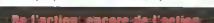
Inspiré par Steven Spielberg lui-même. Medal of Honor est un titre qui se rapproche beaucoup de l'esprit de son film « Saving Private Ryan ». Nous avons toutefois affaire à un jeu et, si émotion il y à, elle est tempérée par l'action continuelle et un certain côté « bourrin »...



Les affrontements à découvert ne sont pas très réalistes. On se rapproche ıcı du Quake-lıke.







exemple (oubliez le BFG 9000, ici).

oH est un jeu intéressant à plus d'un titre. D'abord, il est le fruit d'une réunion qui a eu lieu avec Spielberg en personne. Ça n'a l'air de rien, comme ça, mais si l'expérience est concluante, il se pourrait bien que ce génie du cinéma soit de plus en plus intéressé par les jeux vidéo, surtout avec les nouvelles générations de consoles. C'est avec un entrain énergique que Dreamworks - studio affilié à Spielberg et qui s'est déjà occupé de Lost World ou Small Soldiers - s'est donc mis en tête de réaliser un jeu à la Doom, plus réussi que tous les autres sur PlayStation. Mais décider de prendre comme cadre la Seconde Guerre mondiale impose des conditions. Il faut coller un minimum à la réalité et ne pas utiliser n'importe quelles armes, par

Histoire de faire « sérieux », Dreamworks s'est donc attaché les services du Capitaine Dale Dye, un officier américain à la retraite. Ce dernier n'est pas un bleu, puisqu'il a déjà été conseiller sur des films comme « Platoon », « Mission : Imposible » ou encore « Saving Private Ryan ». Sur le papier, MoH semble donc tenir toutes ses promesses : plus de dix missions variées (infiltration, destruction, recherche de documents...), une quinzaine d'armes d'époque, un mode deux joueurs, une vingtaine d'ennemis à l'Intelligence Artificielle propre... On serait difficile, en disant que cela ne paraît pas prometteur. A la vue des différents films vidéo concernant MoH, on peut affirmer une chose : dans ce jeu, il y a souvent de l'action. On ne peut pas dire que tout soit d'un réalisme forcené (pas de gestion des blessures à la balle près), mais on peut tout de même s'amuser un peu : possibilité de sniper à distance, de se camoufler dans l'ombre, de porter un uniforme allemand pour infiltrer l'ennemi (attention, si vous oubliez de saluer un supérieur nazi, vous êtes un espion mort)... A priori, un équilibre entre action pure et subtilité a été trouvé. En tout cas, on l'espère...



Made in Europe



La vue subjective permet d'utiliser divers projectiles, affichés à droite de l'écran.





Soul fighter



Certains boss, nous promet-on, seront vraiment impressionnents. On parle notamment d'un gros Dragon...



Fans de beat'em up. Soul Fighter s'adresse à vous. Médiéval fantastique et coups de latte à la chaîne, un soft d'arcade pure et dure!



oul Fighter est un jeu français, môssieur. Bien de chez nous. Développé à Paris même, par le studio Toka, il a été réalisé par des fans de jeux de baston linéaires, entendez à progression. Le genre de gars qui, comme certains d'entre vous, a claqué un nombre incalculable de pièces de 10 balles dans des bornes comme Double Dragon, King of the Dragons ou encore The Punisher. Style de jeu prédominant de l'ère 2D en arcade mais aussi sur consoles 16 bits, il s'est éteint, semble-t-il, avec l'avènement de la 3D, comme les bons vieux shoot'em up, par exemple. Leur objectif : faire revivre ce plaisir instantané de la latte à grande échelle, aujourd'hui, en 3D et sur Dreamcast!

Bon contage

Evidemment, d'autres ont essayé avant eux. Et la plupart se sont cassés pas mai de dents... A croire que non, la 3D temps réel ne veut pas de ce genre révolu. Fans de jeux japonais et d'éditeurs comme Capcom ou Namco, les gars de Toka ont voulu, pour leur jeu, un design japonisant, un style manga. C'est plus ou moins réussi. mais quoi qu'il en soit, vous pourrez incarner 3 personnages : Altus, Syomi, ou Orion. Chevalier (façon brute courageuse), espionne (facon ninia) ou mage (facon arts martiaux et sortilèges), ces trois variations permettront aux joueurs de traverser les 5 mondes du jeu dans le style qui leur plaira le plus. Au total, 12 niveaux sont prévus, peuplés par plus d'une quarantaine d'ennemis différents. D'un style volontairement arcade, Soul Fighter proposera cependant une panoplie de coups assez intéressante. Poings, pieds, avec arme ou sans arme, combos et super combos, super coups et tirs de projectiles divers en vue subjective, saisies, les fans devraient s'y retrouver. Un soft fidèle à ses inspirations, dont le véritable challenge sera de s'imposer malgré un principe répétitif.



Alors, comment faire pour captiver le joueur sur la longueur avec un gameplay aussi simple ? Il faut lui en mettre plein la vue. Et de ce côté là, les graphistes s'en sont donnés à cœur joie! Si les personnages ne sont pas extraordinaires de charisme, les décors, quant à eux, en imposent par leur richesse graphique. Hauts en couleurs, mais surtout très organiques, on n'y décèle pas les habituelles jointures de textures ou les répétitions d'éléments d'arrière-plan. En plus, les environnements sont variés et les monstres plus encore. Pour une fois, les caméras ont été bien bossées et servent l'action sans erreurs. Les musiques permettent vraiment de renforcer l'ambiance Heroïc Fantasy, mais on regrettera tout de même une boucle musicale un peu courte, et agaçante, lors des combats. Globalement, d'un point de vue esthétique et technique, Soul Fighter s'en tire avec les honneurs. Reste à voir si tous ces efforts parviendront, à eux seuls, à captiver le joueur jusqu'à la fin de l'histoire. Réponse lors du test prochain!

JPF TFFTAINVENT

VOTRE DISTRIBUTEUR OFFICIEL

JEUX VIDEO O CONSOLES O CD ROM PC O HOME CINEMA O DVD OACCESSOIRE

WENDEURS, CONTACTEZ NOUS I

OFESSIONNEL DE LA DISTRIBUTION,

F distribue et séléctionne les plus andes marques. JPF s'engage à us livrer en 24 heures les meilleurs oduits aux meilleures conditions. s produits sont disponibles sur stock.











NY • SEGA • EIDOS • INFOGRAMES
CTRONIC ARTS • VIRGIN • PSYGNOSIS
NAMI • CODEMASTERS • NAMCO
AVE ENTERTAINMENT • LUCAS ARTS
INTERACTIVE • FOX INTERACTIVE • CRYO
ERPLAY • UBISOFT • KONAMI • DISNEY
PCOM • HASBRO • TAKE 2 • SAITEK
D & HOME VIDEO SONY • PIONEER
NASONIC • SHARP • HITACHI • TOSHIBA
MSUNG • PHILIPS • GOLDSTAR • AKAI
MO • DENON • TECHNICS • DNKYO
TEURS VIDEO : POLYGRAM • TFT VIDEO
M OFFICE • WARNER HOME VIDEO
AUMONT COLUMBIA • PFC VIDEO



















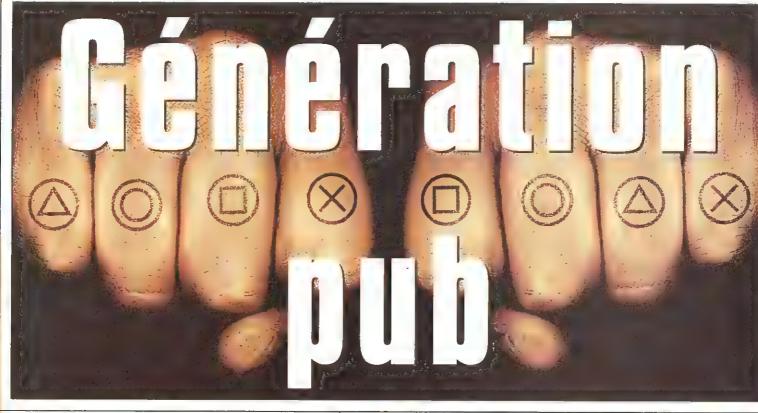


REVENDEURS,
CONTACTEZ NOUS
JPF Entertainment
50 rue Ardoin 93400 ST Oven

Tél. : 01 49 48 93 40

Fax: 01 40 10 95 99

www.jpf.f



La publicité peut tout et ose tout pour arriver à ses fins. A la veille de l'an 2000 et avant les fêtes de fin d'année, synonymes de ventes records, nous avons voulu faire le point sur les stratégies des trois grands constructeurs du moment. Quelle est, pour chacun d'eux, la recette pour s'imposer auprès du grand public ? L'arrivée d'un

troisième larron, Sega, ne va-t-elle pas changer la donne?

La PlayStation (sous-entendu les jeux vidéo), ce n'est pas que pour les garçons nananéreuuh l

Sony, I an

'inventeur de la PlayStation est-il en train de changer radicalement de comportement publicitaire ? C'est ce que l'on est en droit de se demander, au vu de l'affichage de rue et autres spots TV qui ont défilé sur nos petits écrans ces dernières semaines. Alors que Sony s'évertuait, jusqu'à présent, à mettre en avant ses jeux les plus marquants, le constructeur nippon, leader mondial avec 50 millions de consoles vendues (4 millions en France), tente un retour aux sources et frappe au cœur des aficionados faisant bloc autour de lui. La firme possède un gigantesque noyau dur de fans et compte bien le garder. « La nouvelle campagne s'inscrit dans la continuité de notre stratégie », explique Nathalie Dacquin, directrice marketing de Sony Computer France. « La PlayStation a révolutionné l'univers du jeu vidéo en s'adressant aux 18-25 ans dès son lancement et touche aujourd'hui différents publics (les moins de 15 ans et les plus de 25 ans). Le succès de la console s'est fait grâce aux core gamers. Nous souhaitons satisfaire leurs besoins en termes de jeux et, l'an prochain, avec une nouvelle console », ajoute-t-elle.

PlayStation devient un lien sucra)

PlayStation fait désormais partie intégrante de l'univers des joueurs. PlayStation devient le terme le plus utilisé par les non-initiés pour désigner le monde du jeu vidéo, la marque est devenue un lien social voire un lien intime avec les joueurs. Alors, y a-t-il une nouvelle façon de percevoir la PlayStation aujourd'hui? « Oui, répond Nathalie Dacquin La campagne TV " je joue donc je suis " illustre le rôle et la place de la PlayStation dans la vie des joueurs. Elle interroge simplement sur le sens à donner à sa vie, sans avoir la prétention d'en connaître la réponse. Elle propose juste d'y réfléchir et de faire des choix. Elle tend à affirmer la réalité du phénomène PlayStation sur un mode de communication interactif. Le jeu vidéo, via PlayStation, prend alors toute son ampleur comme loisir à part entière à côté de la musique, du sport, du cinéma... ». Le « mental wealth », credo PlayStation à la sauce anglo-saxonne, devient signe de richesse intérieure. Comme depuis les débuts de la console en France, la stratégie de Sony est d'avoir un discours clair sur sa marque, qui doit être « novateur, riche et complémentaire sur les trois supports que sont la TV, la presse et l'affichage , une mise en avant massive des gros jeux en fonction de leur univers et une proximité accrue de la marque avec nos consommateurs (Street Marketing) via nos différents partenariats, promotions .. ». Pour cela, les trois étapes suivantes ont été nécessaires

1/ Affichage: la PlayStation dans la peau, passion collective et personnelle, on revendique le droit de jouer et d'aimer la PlayStation.

2/ TV : « Je joue donc je suis ». Il n'y a plus de honte à passer son temps devant un écran de jeu, la PlayStation devient un loisir à part entière et quiconque est libre d'en abuser, c'est son choix . il vit par lui-même Concept du « Vivre plus ».

3/ Presse : « Les meilleurs jeux sont sur PlayStation. » On insiste sur la ludothèque la plus fournie du marché, avec 500 titres disponibles !

Combien ça coûte 🕾

Implanter une console de jeux dans les foyers et, plus encore, dans la vie des joueurs, n'est pas une mince affaire. En imposant sa marque en 5 ans de vie, Sony a engagé de très grosses dépenses et s'est donné les moyens. « Notre budget s'est accru d'une manière générale, d'année en année », confirme Nathalie Dacquin. Et l'actualité des jeux fait que les trois derniers mois de



PlayStation rend accessibles de multiples expériences et réactualise la " deviens ce ue tu es " de Nietzsche. » Mais oui, bien sûr...



On cible fort sur un type de jeu : ıcı, la baston ! Plutôt bien vu, ma foi Ouaf, ouaf !

l'année restent plus puissants en termes d'investissement, même si, depuis le lancement, nous essayons de " désaisonnaliser " l'activité. » Un budget qui tourne aux alentours de 130-140 millions de francs (année fiscale 99-2000) dont 10% uniquement pour le jeu «Le Monde des Bleus» ! Le budget TV représentant environ 64 % du budget global, contre 21 % pour la presse (17 % presse grand public!) et 3 % pour l'achat d'espace radio. Pour les opérations spéciales de sponsoring, Sony continue de penser qu'elles « sont toujours aussi importantes, puisque le sport reste le 1er centre d'intérêt des joueurs et le football est le sport le plus populaire qui soit, permettant de fédérer toutes les catégories sociales. » Après s'être associé à de grandes équipes de 1re division, être partenaire officiel de la ligue des champions et de l'équipe de France, PlayStation sera une fois de plus présent dans le monde très fédérateur du football, en devenant partenaire officiel de l'Euro 2000. Le budget européen, cette fois, n'a, lui, pas été divulgué,

Gap sur PlayStation 2

Impossible de ne pas voir, dans toute cette stratégie marketing, une sorte de lien d'ores et déjà tissé entre la PlayStation actuelle et la future PlayStation. Comme le souligne Nathalie Dacquin, « notre stratégie va bien évidemment prendre en compte l'arrivée d'un nouveau produit (NDLR : la PS2), tout en maintenant une activité sur la PlayStation " 1 ", qui deviendra plus grand public. Nous devrons gérer parallèlement 2 consoles qui ne s'adresseront pas aux mêmes cibles » Est-ce à dire que Sony compte lancer plusieurs PlayStation, une pour chaque cible visée ? Pourquoi pas une PlayStation pour le grand public avec des titres plus accessibles, une autre pour les amateurs de technologie et de DVD, une autre encore pour les fous de jeu vidéo pur et dur, et encore une autre pour les filles, les professionnels et ainsi de suite .. ? Dans ce cas, le constructeur nippon aura bien bluffé tout son monde ! C'est peut-être cela, la vraie stratégie marketing!

Génération Pub





Un spot TV décalé, pour promouvoir le jeu en réseau via la Dreamcast. Jusqu'à 6 milliards de joueurs.

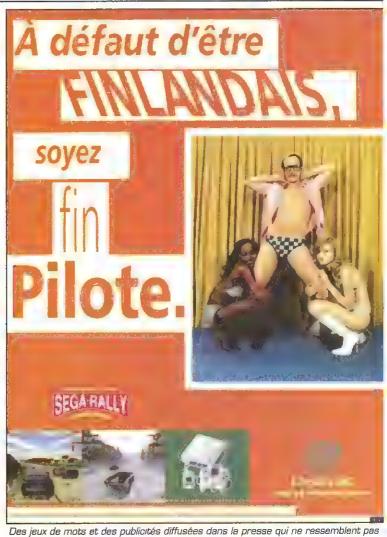
a: tout pour Internet



e temps de la Megadrive et de la Saturn semble bel et bien révolu! Sega, de nouveau sur le marché, est revenu avec de nouvelles ambitions, de nouveaux budgets et, surtout, une nouvelle console! La Dreamcast est, en effet, la première « machine » de ce type avec laquelle il est possible de surfer et de jouer sur Internet, grâce à son modem intégré. Ainsi, la firme au hérisson bleu veut faire table rase du passé et repartir sur des bases plus saines, en misant tout son marketing sur la connexion et la communication plurielles. Comment le géant nippon en est-il arrivé là ?

Onen un!

Depuis l'époque de la Megadrive, les choses ont bien changé pour Sega en France. Pour Philippe Renaudin, actuel directeur marketing de Sega France, « c'est le marché lui-même qui a changé. La communication est devenue plus mûre, plus adulte, en même temps que le marché devenait plus grand. Il y a désormais une philosophie de marque. C'est ce positionnement qui est différent. Nous nous sommes adaptés à cette nouvelle facon de voir les choses. Le temps de "Sega, c'est plus fort

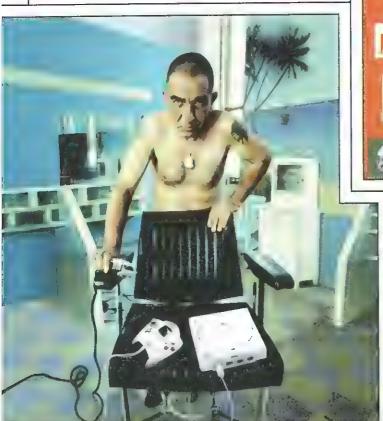


au Sega que nous connûmes. Les temps changent.

que toi ", qui fut un slogan plutôt dur, n'a plus lieu d'être. Dreamcast a une vocation d'ouverture et de communication. » Sega insiste bien - on le voit très clairement sur ses multiples spots télé - sur la notion de jouer et de se connecter à plusieurs, de vivre quelque chose en commun. Les cibles visées sont clairement celles de la PlayStation actuelle, à savoir les 15-24 ans et les 15-34 ans, en d'autres termes les jeunes adultes « Nous voulons jeter les bases, pour arriver à faire venir d'autres types de joueurs, en nous servant d'une tout autre philosophie qui serait la suivante : dédramatiser l'utilisation de la console de jeu », poursuit Philippe Renaudin.

Toucher le grand public

Sega semble véritablement marcher sur les pas de Sony, en termes d'image qu'elle cherche à véhiculer. En effet, comme son rival. Sega ne montre pas de softs pour ses premières pubs TV, comme le faisait Sony avec son comité anti-PlayStation Pourtant, pour Philippe Renaudin. « chacune des trois sociétés (Nintendo, Sony et Sega) a son propre style. Chacune d'elles a trouvé son angle d'attaque et a sa propre personnalité, avec des univers complètement différents. Entre la PlayStation et Dreamcast (NDLR : cette façon de dire « Dreamcast » sans l'article devant, fait aussi partie du plan marketing...), il y a de gros écarts, aussi bien en ce qui concerne l'approche du grand public que les budgets, autrement plus élevés chez Sony. » Malgré son départ manqué et la sortie de la console repoussée de 3 semaines, Sega s'y était pris très tôt, pour rendre familière sa machine auprès du grand public. Ainsi, sur les plages, cet été, des bornes de démonstrations Dreamcast étaient implantées un peu partout en France « Nous voulions être le plus tôt possible le plus proche des joueurs », déclare Philippe Renaudin, « Dreamcast, c'est avant tout la fête, l'ouverture aux autres. Cet été, sur les plages avec les surfeurs, cela avait un côté festif. Nous voulons rajeunir la marque, lui donner une nouvelle jeunesse. Bien sûr, on envisage d'autres événements autour de l'an 2000, mais je ne peux rien dire pour le moment. »





Jusqu'a 6 milliards de joueurs

Pour la Dreamcast, Sega a un positionnement différent sur les continents américain, japonais et européen Nous n'aimons pas forcément les mêmes jeux... De sorte que le choix de la stratégie marketing est totalement libre en Europe vis-à-vis des autres pays. Pour la France, même si une ligne directrice est choisie sur l'ensemble du Vieux Continent (par exemple, pour Internet), la structure française a une totale autonomie par rapport aux choix des actions qu'elle entend mener sur son territoire. Et il en va ainsi pour chaque pays. Cette notion de ne pas avoir les mains liées est une donne importante dans l'optique d'une stratégie à long terme. Car c'est ce qui intéresse avant tout les dirigeants de Sega. Pouvoir, dans un premier temps, faire connaître la marque Dreamcast, puis ratisser large au sein d'un public qui a déjà entendu parler d'Internet, mais pas avec un accès aussi facile. Et, enfin, le fidéliser avec des produits adaptés à ces nouveaux types de joueurs occasionnels mais avant tout surfeurs. Sans oublier, bien sûr, le noyau dur qui, lui, aura droit à des jeux pour le

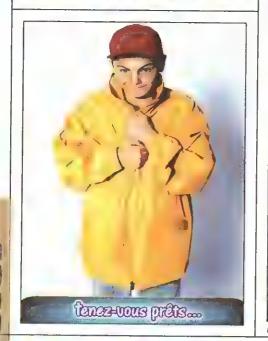


moment plutôt très arcade, car il est plus courant, même sur PC actuellement, de voir des jeux en réseau d'un genre un peu « bourrin ». Et le public en redemande, alors, pourquoi se priver ?

∞ On verra dans 4 an ∞

Les budgets alloués à l'implantation de la Dreamcast semblent colossaux et ce sur les trois continents majeurs Le récent succès de la console aux Etats-Unis va apporter plein d'espoir à l'équipe française. « Les budgets pour cette fin d'année sont énormes, mais on attend de voir, sur un an, ce qu'il en sera exactement avec Dreamcast, ajoute Philippe Renaudin. Les ventes records aux Etats-Unis, c'est de bonne augure et également très motivant pour nous. Nous devons faire pareil! » Et là, tout est dit.

Génération Pub





Pokémon, ou comment une petite créature insignifiante va battre des records de vente à la fin de l'année !

Nintendo, égal à lui-même

oin du tapage médiatique fait autour de Sega, pour sa Dreamcast, et de Sony, pour sa très prochaine PlayStation 2, Nintendo poursuit son petit bonhomme de chemin, plus imperturbable que jamais. Et pour cause . la firme du père Mario ne marche pas du tout sur le même terrain que Sega et Sony, du fait même de son cœur de cible. A des jeux comme Gran Turismo 2, Final Fantasy VIII et autres Soul Calibur et Virtua Fighter 3, elle répond généralement par un Donkey Kong 64, un Zelda 64, un Jet Force Gemini ou encore un Super Smash Brothers Des titres, qui, dans l'ensemble, sont loin d'égaler le degré de violence des jeux cités plus haut. De fait, Nintendo ne peut pas axer sa stratégie sur le même plan que ses rivaux. Selon les responsables marketing de Nintendo, « les publics de ces différents types de jeu ne sont pas les mêmes! Nous pensons donc qu'essayer de conquérir des joueurs plus jeunes non réfractaires à l'univers Nintendo est une stratégie plus intelligente que d'aller affronter nos collègues sur des terrains de communication où nous avons peu de légitimité »

Bes lavastissements lourds

Pour des personnages phare de Nintendo ou des jeux promis à un grand avenir commercial, il est quasiautomatique de leur allouer un budget promotionnel assez conséquent. Ainsi, pour Pokémon, de août 99 à mars 2000 (soit 8 mois), l'investissement sera de 50 millions de francs! Pour Donkey Kong 64, de novembre 99 à janvier 2000 (soit 3 mois), il sera de 26 millions de francs. Pour un Zelda 64, de novembre 98 à avril 99 (soit 6 mois), il fut de 40 millions de francs ! A n'en pas douter, ces jeux ont rapporté ou rapporteront plus que ce qu'ils ont coûté en termes de marketing. Selon Nintendo, « ce qui différencie Sega et Sony de Nintendo, sur la façon de promouvoir une marque ou un titre, c'est que Sega, avec ses jeux de baston et de course, s'adresse à une cible plus âgée, et



que Sony fait de l'occupation de terrain et de la présence à l'esprit avant de sortir ses hits. » Et d'ajouter : « Sega, pour sa première campagne, utilise une stratégie semblable à celle de PlayStation à ses débuts . il ne montre pas de softs. Or, Sony a vu ses ventes exploser lorsque les publicités pour les jeux sont arrivés en masse. »

Marin Donney (elda des valeurs sures

A chaque génération de consoles de la société, un Zeida un Donkey Kong et un Mario voient le jour Pourquoi devrait-il en être autrement dans le futur, puisque la cible avouée de Nintendo se situe dans la tranche des 12-15 ans? « Le capital affectif de ces personnages est toujours aussi fort. Nintendo s'adresse à une cible plus jeune et pour qui le fun ne disparaît pas avec un univers moins agressif et plus coloré (cf Zelda, Pokémon, etc.). » Avec une logique aussi implacable, à quoi cela servirait-il de dépenser des fortunes en sponsoring tous azimuts comme les compétitions sportives ou autres événements ponctuels

de ce type ? D'autant que ce genre de manifestations n'est absolument pas dans les préférences des jeunes adolescents Et ce n'est pas la déferlante Pokémon qui les fera changer d'avis! Ce personnage aurait, au bas mot, une espérance de vie de 3 ou 4 années, sans compter les éventuelles transformations, les modifications, les variations et autres trouvailles des têtes pensantes de Nintendo, pour faire durer le plaisir. Et les amener, qui sait, à un âge plus mûr, vers la future console de la société...

Lo attendant la Bolphin

Avec l'avènement de sa future machine, prévue maintenant dans un an au Japon (voire pour 2001, selon la rumeur), Nintendo ne va-t-il pas s'ouvrir un peu plus aux jeux dont le caractère est un tantinet plus trempé ? Un peu à l'image de ce qui se fera certainement sur Dreamcast et PlayStation 2, à partir du moment où une liaison Internet est prévue sur les deux machines. Jouer à Mario et à Zelda c'est bien mais, en réseau, on ne voit pas ce que cela pourrait apporter A moins d'avoir un Zelda Online ? On peut faire confiance à Shigeru Miyamoto, le génie de Nintendo, pour



Dankey Kong en park :

BUSINESS PAR GOLLUM (jchiez@@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

ALORS QUE LA DREAMCAST PEINE TOUJOURS À DÉCOLLER AU JAPON, LA NOUVELLE CONSOLE DE SEGA VIENT JUSTE DE SORTIR EN EUROPE ET CASSE DÉJÀ LA BARAQUE AUX ETATS-UNIS. SEGA RESPIRE UN PEU MIEUX, SUBITEMENT. POURTANT, LA SITUATION NE SEMBLE PAS PERTURBER SONY, QUI CONTINUE ALLÈGREMENT SA MASSIVE CAMPAGNE PLAYSTATION 2 ET COMMENCE MÊME À ÉVOQUER L'AVENIR DE LA PLAYSTATION 3 I DANS LE MÊME TEMPS, LES ZOMBIS ENVAHISSENT LES THÉÂTRES NIPPONS, TANDIS QUE MATRIX INTÉRESSE LE CRÉATEUR DE METAL GEAR SOLID. TOUT SIMPLEMENT ÉTOURDISSANT.



ACHETE UNE DREAMCAST



UN AVANT-GOÛT

Ken Kutaragi est décidément un homme insatiable.
Ainsi, à peine la PlayStation 2 dévoilée, cet amoureux des nouvelles technologies se tourne déjà vers un horizon où s'affiche en lettres de feu le mot PlayStation 3!
Au cours du récent forum sur les microprocesseurs, tenu à San Jose en Californie, Kutaragi San n'a pu s'empêcher d'exposer ses ambitions devant



un parterre de développeurs carrément médusés. Les évolutions techniques concernent, en fait, la puce au cœur de la PlayStation 2, l'Emotion Engine. Pour le président de Sony Entertainment, grâce à la technologie de gravure à 0,13 micron (à l'heure actuelle, elle est de 0,18 micron sur Play 2), le gain de puissance sera phénoménal. L'Emotion Engine 2 est donc d'ores et déjà prévue pour l'année 2002 et contiendra 50 millions de transistors, soit 5 fois plus que la puce de la PlayStation 2 I Dans la foulée, l'Emotion Engine 3 sortirait en 2005 avec, cette fois-cl, 500 millions de transistors! Par comparaison, les plus puissants microprocesseurs équipant les PC comptent aujourd'hui « seulement » 10 millions de transistors. Au niveau des performances pures, grâce à la nouvelle version du Graphic Synthesizer, prévue quant à elle pour 2001, la machine pourrait animer 700 millions de polygones à la seconde (poussée à fond, la PlayStation 2 « stagne » à 70 millions de poly/sec)!

LA DREAMCAST CARTONNE AUX ETATS-UNIS

Commencees des le mois d'avril dernier aux Elats Units les nombreuses campagnes de pub Dreamcast ont finaiement porte leurs fruits puisqu'en quatre jours du 9 au 12 septembre 99 pres de 370 000 Dreamcast (dont 300 000 pre commandees) ant été écoulées. Un récord sans précédent, qui efface cetui enrégistre par la Mintendo 64 qui ne se serait vendue en 1996 qui « seulement » 350 000 unités en six jours. Dans le même régistre. Sega à oussi déclare avoir battu le récord du plus gros chiffre d'affaires réalise en 24 heures sur le marche du divertissement. Ainsi, avec plus de 97 millions de dollars de vente en une journée. Sega à pulverise les 28 millions de dollars de vente en une journée. Sega à pulverise les 28 millions de dollars encaisses par le titim. Star Wars Episode 1 pour sa première journée d'exploitation en mai dérnier. En affendant les premièrs résultats du lancement européen, la reussite de la Dreamcast sur le sot amer cain pourrait le unique le cemiechec de la console au Japon. Sega doit une firm handelle à l'oncle sam pour une fois





SONY SUR TOUS LES FRONTS

Une PlayStation 2 dans chaque toyer et une station de trava la base de PlayStation 2 dans chaque bureau voi à l'ambit on de Sony en cette veille de trois ème millenaire. Un peu presompmais en attendant. Sony rie perd pas de temps pour etendre son plan de bata e Ains, en s multane avec la sortie de l'Emotion Engine 2 en 2002. Sony comple commercialiser una station de travail PlayStation 2/Linux Pourtant, plus que de la programmation de joux les. toutes les formes de produits numer ques possibles it alvo onte affichée par Sony est ainside rival ser avec puis surpasser les stations Silicon Graphics qui equipent in lineure actuelle la plupart des developpeurs de l'industrie cinematographique, par exemple. Le fait que



Steven Spielberg ou encore George Lucas se scient deja montres interesses semble de bon augure pour avenir de ce nouveau par Apres les jeux video Hollywood semble etre devenu a nouvelie croie de Sony.

TITUS ET LA FOLIE DES RACHATS



MATRIX GEAR SOLID



Certaines rencontres font mûrir les rumeurs les plus folles, mais lorsque Hidéo Kojima (créateur de la série des Metal Gear) et les frères Wachowski (réalisateurs du film Matrix) se disent très intéressés de travailler ensemble, des millions de fans ne peuvent s'empêcher de retenir leur souffle. Réunis



pour les besoins d'une interview dans le magazine Japonais Weekly Famitsu, il est apparu très clairement que les trois protagonistes s'appréciaient tout particulièrement. Une conversation sympa, donc, mais pas palpitante, jusqu'au moment où Hidéo Kojima a esquissé l'idée d'une adaptation de Matrix sur PlayStation 2! Et voilà, immédiatement, tout le monde s'emballe. Bien évidemment, aucune annonce officielle n'a filtré mais le projet pourrait bien aboutir plus vite qu'on ne l'imagine. Pour la sortie de Matrix 2, par exemple. Ainsi, il se pourrait bien que d'ici quelques mois, la période où nous nous contentions de « regarder » Matrix soit bel et bien révolue!

MORT D'UN VISIONNAIRE DU XXE SIÈCLE

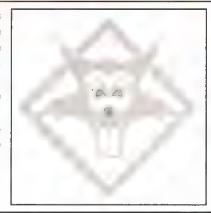
Un nom : Akio Morita. Il avait été le co-fondateur de Sony et le génial inventeur du walkman. Pourtant, à ses débuts, rien ne semblait prédestiner ce fils de distillateur de saké à un si brillant avenir. Son parcours commence avec 500 dollars en poche et un coup de main de son père, lorsque le jeune Akio et ses amis se lancent dans la production d'une centaine d'autoculseurs pour le riz. Une super idée, non ? Mouals, enfin, un retentissant échec surtout. En1949, nullement abattu, Morita San et son ami, Ibuka San, mettent en vente le premier magnétophone Japonais. En 1958, les deux amis rebaptisent leur société Sony (inspiré étymologiquement par le latin « sonus »,



son, et par l'anglais « sunny », ensoleillé). Il faudra pourtant attendre 1978 et la sortie tonitruante du walkman pour que la gloire illumine l'inséparable duo. Le succès est alors phénoménal (aujourd'hui, plus de 240 millions de walkmans circulent dans le monde) et Sony deviendra, puis restera une des entreprises les plus influentes au monde. Terrassé par une pneumonie, Akio Morita, âgé de 78 ans, s'est éteint dimanche 3 octobre au matin dans un hôpital de Tokyo. Sa devise : « La recherche fait la différence ». Dernier hommage à un homme aux ambitions et à la créativité débordantes, et dont les créations restent encore au cœur de notre société moderne.

Dans la foulée de la prise de participation majoritaire dans le capital d'Interplay, Titus vient de prendre le contrôle de Virgin Interactive Entertainment. Bon alors, en clair, on se rend compte qu'avec une augmentation de 68 % de ses

actifs, l'éditeur va pouvoir lancer une OPA visant à augmenter ses marges brutes grâce à un taux d'échange qui... ok, ok mais bon, je meuble comme je peux. Dans le fond, et pour faire simple, cela signifie que l'éditeur français va pouvoir étendre son réseau de distribution sur le marché européen et mettre la main sur la bibliothèque de titres de Virgin. Des jeux tels que Resident Evil ou Dino Crisis, généralement orientés vers un public plus âgé que les productions habituelles de Titus. Ainsi, à défaut de produire des titres de grande qualité, l'éditeur a au moins le mérite de savoir mener une politique de rachat ambitieuse et, finalement, plutôt efficace. On comprend déjà mieux pourquoi les frères Caen, fondateurs de Titus, ont pris un renard pour mascotte.



NetP@c

(cdelpierre@hfp.f |chieze@hfp.fr)

aming News #GNonline Next:Generation ga Hölle Madmön's cole Samespol ame Online FasteshGame News online EX GodMars Sky

UN MOIS RICHE EN NOUVELLES AVEC, EN PARTICULIER, PAS MAL D'EFFETS D'ANNONCES CONCERNANT D'ÉVENTUELS PROJETS DE DÉVELOPPEMENT SUR PLAYSTATION 2. CAR, SI LA MACHINE SEMBLE DÉJÀ FAIRE RÊVER BIEN DES JOUEURS, IL EN EST DE MÊME DU CÔTÉ DES ÉDITEURS. TOUS PLUS OU MOINS DÉSIREUX DE S'APPROPRIER UNE PART DU GÂTEAU SONY. MAIS LE MONDE NE TOURNE PAS NON PLUS AUTOUR DE CELA - QUOI QU'EN PENSENT CERTAINS - ET LES NEWS SE RÉVÈLENT ÉGALEMENT INTÉRESSANTES CHEZ LES AUTRES CONSTRUCTEURS. UN AVANT-GOÛT DE CE QUE SERONT LES DEUX DERNIERS MOIS DE L'ANNÉE, TOUJOURS TUMULTUEUX...

Les infos chaudes du Net

PLAYSTATION PLAYSTATION

Après l'annonce de la sortie de la PlayStation 2. le 4 mars 2000 au Japon, des rumeurs se sont fait l'écho de l'impossibilité technique de réussir à sortir un million de consoles dans la semaine qui suit cette date. Phil Harrison, vice-président de SCEA, se veut rassurant. Commentaires : « L'investissement de 1,2 milliard de dollars que nous avons fait en partenariat avec Toshiba va nous permettre d'anticiper la demande des joueurs. (...) La production de masse des composants commence en octobre ». Après la déferlante japonaise en mars, la console est censée sortir en même temps aux Etats-Unis et en Europe, en septembre ou octobre 2000

Todd McFarlane, créateur de Spawn, confirme que son personnage fétiche sera adapté sur PS2. Il verra néanmoins d'abord le jour sur carte d'arcade Naomi, puis sur Dreamcast. De son côté, John Carmack prévoit une version de Quake III.



Le très attendu Koudelka, RPG de Sacnoth. a été repoussé du 28 octobre au mois de décembre prochain. Rappelons que le jeu est ambitieux puis-

qu'il devrait tenir sur pas moins de 4 CD. A la même époque, le Legend of Dragoon de Sony (voir News Japon) devrait également sortir. Les éditeurs se livrent à une rude concurrence sur le territoire du RPG. Square va sans doute devoir batailler ferme à l'avenir, pour garder sa couronne...

Namco semble décidé à se spécialiser dans le RPG. Une branche dédiée vient d'être ouverte, à cet effet. La section dispose d'un capital de 170 millions de francs et c'est un ancien employé de Sauare qui se trouve à sa tête. La branche RPG de Namco sera formée de plus de 50 personnes et désire se focaliser sur le développement de jeux pour PS2.

Electronic Arts semble développer un nouveau Road Rash dans lequel les pilotes seraient constitués de 2 000 à 3 000 polygones. Lorsqu'on sait que, sur PlayStation, ce nombre est divisé à peu près par 10, on imagine que le jeu est prévu pour PS2...

Titus annonce qu'il sera le premier éditeur non japonais à éditer un jeu sur PS2, lors de la sortie de la machine au Japon. Le titre prévu ? Roadsters Trophy 2000. 200 000 exemplaires du jeu seront mis en vente.

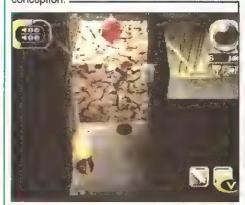
Alors que la sortie d'Outcast sur Dreamcast a été annulée (trop de contraintes dues à la mémoire disponible sur la console), il semblerari qu'Outcast 2 soit tout de même prévu sur les nouvelles générations de consoles. En attendant d'éventuels « upgrades » de la machine de Sega, la PS2 semble donc la première sur la liste pour accueillir ce futur titre...

Alundra 2, dont la sortie est prévue en no-



vembre au Japon, dispose d'un tout nouvegu moteur 3D. Le jeu semble très différent du premier

épisode. Les fans apprécieront-ils le changement ? Espérons que oui. Alundra premier du nom restait, en effet, très classique dans sa conception.



Sauare a annoncé que Final Fantasy sur PS2 serait jouable en réseau. Sony ayant décidé de créer son propre réseau de distribution online en 2001 (pour les jeux, les films ou encore la musique), ce FF nouvelle génération pourra bénéficier de cette technologie. Le réseau Sony utilisera la technologie câble (utilisation de lianes délà existantes pour la télévision). Pour le moment, environ 5 millions de foyers japonais sont raccordés au câble. Ken Kutaragi prévoit toutefois que, d'ici 2001, environ 10 % de la population (13 millions de foyers) le sera. De foute façon, tout le monde s'accorde à dire que c'est un marché en pleine expansion

Après l'annulation de la sortie de « Star Wars : Episode | Racer » sur PlayStation, voilà que LucasArts fait de même avec « Indiana Jones et la Machine Infernale », qui ne sortira finalement que sur PC. LucasArts semble vouloir se concentrer sur d'autres projets, notamment avec les nouvelles générations de consoles. L'époque des 32 bits semble effectivement déjà révolue...

Durant le « Square Millenium Private Show », qui aura lieu le 23 novembre au Japon, Square prevoit de devoiler son prochain Final Fantasy ainsi que certains titres PS2 en préparation. Une douzaine de démos jouables devraient être présentées ainsi que des vidéos sur les jeux en développement. Seuls 10 000 privilégiés auront le loisir d'assister à tout cela. Les places sont chères.



Une nouvelle qui n'intéressera que les mélomanes : une version orchestrale de Final Fantasy VIII est prévue pour le 21 novembre au Japon. Je sais que Gollum est intéressé et que je lui emprunterai son CD, une fois qu'il se le sera procuré.

Dernières nouvelles du monde d'Oddworld Lors d'une interview, Lorne Lanning precise que Munch's Oddysee est prévu sur PlayStation 2 et sur des PC « qui n'existent pas encore ». En ce qui concerne la PS2, la machine semble être un « minimum » question pu ssance, le projet étant tellement ambitieux (!). Quant à The Hona of Odd, le second titre annoncé d'Oddworld sur PS2, le jeu (axé stratégie et muthjoueurs en réseau) inclura toutes les races visibles dans Munch's Oddysee, ainsi que quelques autres complètement nouvelles. Il sortira six à neuf mois après Munch, donc courant 2001



Même si certains les trouvent très horripilants, les Chocobos restent des animaux fétiches pour Square. Un nouveau titre les concernant est prévu en décembre. Son nom : Dice de Chocobo. Ce sera, en fait, une espèce de jeu de plateau mettant en scène nos bestioles à plumes jaunes. Ce titre fera partie d'un pack spécial appelé « Chocobo Collection », dans lequel on retrouvera également Chocobo Racing et Chocobo Stallion.

Une étude, aux Etats-Unis, a démontré que l'apparition des jeux Dreamcast avait une influence sur le nombre de jeux N64 vendus En revanche, l'impact est nul pour les jeux PlayStation, qui s'écoulent toujours dans les mêmes proportions

Lors de sa première semaine d'exploitation, Bio Hazard 3 (Resident Evil 3, si vous préférez) s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires au Japon. C'est ce qu'on appelle un « instant million seller » et ça fait très plaisir à M. Capcom! Pour en rester dans les chiffres et les sorties, sachez que FFVIII a occupé la première place des ventes de jeux PS aux Etats-Unis. Lors de sa première semaine d'exploitation, il a même atteint 25 % du total des ventes sur la console de Sony.



Une société japonaise du nom d'Ai Cube aurait développé un logiciel permettant de gagner jusqu'à six mois sur le développement d'un jeu PS2. Le logiciel permettrait, en fait, de convertir des programmes existants sur PC sans grande difficulté. Ce dernier est proposé aux développeurs à un prix de 3 millions de yens (170 000 F!)



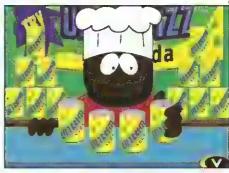
Dans une interview, M. Okamoto, de Capcom (lié à la série des Bio Hazard), a déclaré que, d'après lui,

la PS2 possédait une puissance de calcul 15 fois supérieure à celle de la Dreamcast en ce qui concerne la 3D. La démo d'Onimusha présentée par Capcom, lors du dernier Tokyo Ga-

me Show, n'utilise en fait qu'1/15° de la puissance de la PS2. La marge de progression semble donc importante...

THQ semble décidé à sorfir un jeu qui ne laissera pas certains cinéphiles indifférents sur PlayStation : Evil Dead - Ashes 2 Ashes. Evi demment, inspiré du film (culte) du même nom, le jeu s'annonce comme étant un parent proche de Resident Evil, aventure/horreur obli ge.. L'équipe de développement est constituée en partie de personnes ayant participé à Parasite Eve On devrait donc retrouver le même esprit, avec décors en 2D et personnages en 3D. Le jeu est prévu pour fin 2000. On a ainsi le temps de se préparer à avoir peur .

La série est marrante, le film affligeant de nullité et les jeux sont bien partis pour faire aussi bien. Enfin, aussi mauvais. Le nouveau jeu « South Park : Chef's Luv Shack » met en vedette le cuisinier chanteur de la série. Le jeu inclura pas mal de mini-jeux débiles, dont une partie de matchs questions-réponses. Il est pour le moment prévu aux Etats-Unis à la fin de l'année et, évidemment, une grosse étiquette sur la boîte signalera aux parents que, dans le jeu, ils disent plein de grossièretés. Mais bon, c'est aussi pour ca que c'est marrant...





DREAMCAST

Commençons d'entrée de jeu par la news la plus désolante sur Dreamcast. Shenmue, qui devait sortir le 28 octobre au Japon, est reporté pour la énième fois ! La sortie du jeu est désormais prévue pour le printemps 2000. Ben, voyons Histoire d'adoucir le désarroi de mil-

NetP@d

LES INFOS CHAUDES DU NET

lions de fans, Sega a annoncé que les 4 chapitres suivants pourraient finalement être compilés dans un seul coffret disponible en fin d'année prochaine. Bon, c'est bien gentil tout ça, mais qu'ils commencent déjà par finir le premier volet avant la saint Glinglin et, après, on pourra parler

Pour les fanatiques de simulations guerrières, Sega a décidé de sortir Advanced War Strategy DC dont le cadre n'est autre que la Seconde Guerre mondiale. Complet, le titre vous permettra entre autres de prendre le commandement de toutes les forces engagées dans le conflit à l'époque. Si l'envie vous en prend, les plus basses fourberies vous permettront peut-être de changer le cours de l'histoire, virtuellement, bien évidemment.







Les développeurs AKI, Media Factor et Sega se sont réunis pour danner nais-

sance à Anima Star, un simulateur d'élevage d'animaux! En effet, au cours de l'aventure, il s'agira de capturer différents spécimens plus ou moins imaginaires, puis de les élever dans le but de remporter des courses!

Nous nous souvenons encore, avec une certaine émotion, du premier Godzilla sur Dreamcast. Un chef-d'oeu... euh, une véritable catastrophe ambulante! Pourtant, le jeu ne s'est pas trop mal vendu au Japon et aura ainsi droit à une suite baptisée avec emphase Godzilla Generations Maximum Impact. Cette fois, il ne s'agira plus uniquement de détruire des villes qui n'ont rien demandé, mais aussi d'affronter de redoutables boss, voire d'accomplir certains objectifs bien précis. Avec une réalisation technique bien améliorée et un intérêt plus prononcé, le titre prévu pour Noël pourrait bien nous surprendre.





Mélange de Parappa the Rapper et de Bust a Move, Sega vient d'annoncer le développement d'un énième jeu de musique nommé Jet Set Audio. Vous incarnerez ici un ado se dandinant



sur un rock endiablé, le tout dans un univers 2D avec intégration d'éléments 3D plutôt bien foutus



Les dirigeants de Sega Amérique sont décidément trop puissants. Dans un premier temps, ils organisent une sortie bien médiatique pour House of the Dead 2 et, hop, tout de suite après, ils déclarent ne pas vouloir distribuer le Dreamcast Lightgun (quasiment indispensable pour y jouer)! Les gars, on vous rappelle juste que ce n'est qu'un flingue en plastoc qui ne tire que des faisceaux lumineux pas même capables de blesser un têtard. En attendant, les « vrales » armes continuent de se vendre comme des petits pains. Mais bon, c'est aussi ça, les Etats-Unis...

Interplay et Runecraft ont annoncé le développement de Star Trek : New Worlds, un jeu de stratégie en 3D temps réel z-bufferisé et antialliasé tout comme il faut. Prévu pour l'été prochain en Europe, le titre regorgera de missions aussi bien dans l'espace, que sur des planètes inhospitalières et devrait intégrer de nombreux modes de jeu en réseau. L'un des premiers tests grandeur nature pour le modern de la Dreamcast.





Achetée aux enchères sur iBazar.fr: 1890F

...et mon petit neveu qui me proposait la même config' à 6000F...



iBazar fr est le premier site français de vente aux enchères entre particuliers. iBazar fr vous permet de vendre ou d'acheter sans contrainte tout ce que vous voulez sur internet. Chaque jour des milliers d'objets, du plus quotidien au plus inattendu, sont offerts à vos enchères. Ainsi, vous réalisez à coup sûr de bonnes affaires aux meilleurs prix.

Bazar fr

LAISIRS D'ENCHÈRES, PLAISIRS D'AFFAIRES.

NetP@d

LES INFOS CHAUDES DU NET

La sortie de F1 World Grand Prix développé par Video System est désormais imminente au Japon. Cette simulation techniquement époustouflante est calquée sur le championnat 98 et s'annonce aussi riche en modes de jeu, que réaliste en ce qui concerne ses modèles de conduite. Un titre vraiment prometteur dont nous vous parlerons sûrement plus en détails le mois prochain





Le prochain action/RPG de Sega porte un nombien étrange : Rent a Hero N° 1 ! Littéralement, en français, cela nous donne : Loue un Héros N° 1 ... limite au secours comme titre pour un jeu, vous ne trouvez pas ? Explications. Vous incarnez lci un jeune étudiant de 16 ans qui vient d'emprunter un habit de super héros à un professeur fou. Ensuite, l'aventure se déroule





comme un RPG traditionnel, à la seule différence près que les combats sont gérés comme un jeu de baston à la Street Fighter. Au fil

des rencontres, vous pourrez améliorer votre équipement, trouver des batteries plus puissantes et, surtout, apprendre de nouvelles combos dévastatrices. Un titre assez décalé qui pourrait s'avérer plus intéressant qu'il n'y paraît. A voir.

Une moyenne (vous comprendrez vite pourquoi je ne dis pas bonne) et mauvaise nouvelle de la part de Capcorn. Commençons par la déception qui concerne le report de Bio Hazard Code Veronica à une date non définie au cours de l'année 2000! Néanmoins, pour mieux faire passer la pitule, pour Noël, l'éditeur a décidé de ressortir de ses cartons une version de Bio Hazard 2 sur Dreamcast. Outre quelques améliorations graphiques assez minimes et un nouveau mode Extreme Battle, l'intérêt de cette réédition résidera dans l'ajout d'une démo jouable de Code Veronica. Une nouvelle leçon d'argent facile présentée par Capcom!

A la suite du succès remporté par le lancement de la Dreamcast aux Etats-Unis (voir Business Pad), Sega of America a annoncé que la société se séparaît en deux entités. La première, Sega of America Dreamcast, s'occupera exclusivement de la nouvelle machine, tandis que Sega of America tout court sera en charge des jeux arcade. SOAD débutera avec un capital de près de 42 millions de dollars. Maintenant que vous savez tout, la vie est plus belle, non?

Pour l'été 2000, Fox Interactive nous prépare Deadly Pursuit, un jeu de courses-poursuites très proche de Driver sur PlayStation. Au volant d'une voiture de police, vous mènerez alors la vie dure aux truands à travers plus de



75 missions et même un mode de jeu en réseau. Un titre prometteur dont nous vous reparlerons prochainement.



Voici des précisions sur le titre d'action/aventure La Planète des Singes, qui verra le jour sur Dreamcast en fin d'année 2000. Alors que les hommes ont été réduits en esclavage par des tribus de primates intelligents (on verra de tout, dans le futur), vous vous glisserez dans la peau d'un Homo Sapiens Sapiens prénommé Ulysse qui souhaite échapper définitivement au joug des redoutables singes. Il vous faudra alors fuir d'un univers futuriste tout en combattant et résolvant de nombreuses énigmes.





Vous connaissiez les simulateurs de train et de tiercé, en bien voici désormais un jeu de conduite de bus! Deux modes sont au programme. L'un vous laissant libre de visiter différentes villes japonaises selon votre bon vouloir, tandis que le second vous imposera plusieurs épreuves. Bien évidemment, vous devrez perpétuellement respecter les signalisations routières et ne manquer aucun arrêt de bus sous peine d'être

Devant toi les années lumière

16 bits
Ecran super-large LCD
4096 couleurs
146 couleurs simultanées
Joystick intégré:
40 heures de jeux en continu
En série (horloge, calendrier, alarme, horoscope, ...)

NEOGEO OCKET COLOR. The Future Is Now

NetP@d

LES INFOS CHAUDES DU NET

immédiatement renvoyé par votre compagnie. Décidément, l'imagination des développeurs nippons semble sans limite lorsqu'il s'agit d'inventer des concepts de jeu bien débiles.





Sega et lomega viennent de dévoiler le futur lecteur Zip qui pourra bientôt équiper votre Dreamcast adorée. Dans la pratique, cet accessoire, à l'esthétique discutable, viendra s'insérer sous la console et vous permettra de stocker pas mal de données sur des disquettes d'une capacité de 100 MB. Télécharger divers fichiers en provenance du Net, sauvegarder encore plus de parties, voire intégrer des nouvelles missions aux jeux sous forme d'add-on constituent les premières applications rendues possibles. Et puis, allez hop, histoire de relayer une rumeur insistante : Resident Evil Code Veronica utilisera probablement le lecteur zip dans un but encore secret. Voilà, à la sortie de l'accessoire, prévu pour le début de l'année prochaine, vous pourrez officiellement déclarer : ma Dreamcast est devenu un PC. Alors, heureux?



NINTENDO 64

Nintendo a choisi le mois d'août 2000 pour dévoiler le prototype de la Dolphin, sa nouvelle console 128 bits. Aucune annonce ne sera donc faite avant la sortie de la PlayStation 2 et Sony s'en frotte déjà les mains.



A l'image de Shenmue, Donkey Kong 64 contiendra de nombreux anciens jeux qui avaient fait la gloire de Nintendo dans les années 80. Pour les découvrir, il vous faudra arpenter minutieusement les méandres de la jungle.

Rumeur : la société américaine Factor 5 aurait débuté le développement d'un nouveau Turrican sur la future console 128 bits de Nintendo, la Dolphin. Espérans que le projet se confirme.

Pour la première fois depuis de nombreuses années, Nintendo prévoit d'enregistrer une baisse de ses revenus de 33 % par rapport à l'exercice fiscal 97/98. Le taux de change très défavorable entre le yen et le dollar constitue l'une des principales raisons mises en avant par Nintendo, mais le manque de titres forts ne doit probablement pas être étranger à cette situation.

Dans une interview de Miyamoto accordée au magazine Dengeki N64, le créateur de Mario et Zelda aurait annoncé que les premiers titres Dolphin ne seraient qu'au tout début de leur développement. Une sortie de la console à la fin 2000 semble donc de plus en plus improbable.



PORTABLES

Annoncée officiellement le mois dernier, la Game Boy Advance de Nintendo semble déjà très attendue. Ainsi, en regroupant les spécificités alléchantes de cette portable



32 bits, un magazine nippon a créé la première ébauche de ce à quoi pourrait ressembler la machine. Une forme générale qui n'est pas sans rappeter la Neo Geo Pocket, avec un écran 16/9°, une disposition des boutons inspirée de la Super Nintendo, avec, en prime, en incrustation, le visage du joueur adverse enregistré par la caméra miniature de la console et transféré via le modem d'un téléphone cellulaire. Intéressant. N'oubliez pas toutefois qu'il ne s'agit là que d'une simple « vision d'artiste ».



Chez Nintendo, les Pocket Monsters font toujours recette. Ainsi, très sûrs d'eux, les dirigeants de la société

comptent commercialiser près de 3 millions de Pokémon Gold & Silver, leur nouveau titre du genre. L'objectif final étant d'atteindre les 8 millions de jeux écoulés au Japon et ainsi de pulvériser le précédent record établi par Super Mario Bros sur NES, avec 6,18 millions de cartouches vendues. Le pire, dans l'histoire, reste que le pari paraît tout à fait réalisable. Ne cherchez mêrne pas à comprendre.

D'après la revue CTW, afin de concurrencer directement la Game Boy Advance, SNK songerait à développer une Neo Geo Pocket équipée d'un microprocesseur 32 bits. Les dates de sortie des deux portables sont prévues pour le milieu de l'année prochaine.

Ready 2 Rumble, vous connaissez et appréciez sur Dreamcast. Disons que, sur PlayStation, la tension est déjà retombée de plusieurs crans. Malgré cela, Midway s'apprête à remettre une couche sur Game Boy Color! Une adaptation qui s'annonce excellente, bien qu'elle devrait perdre son réalisme, son ambiance, sa réalisation fabuleuse... Je continue ou je m'arrête là? Bon, ok, sachez tout de même que, sur cette lancée, les développeurs envisagent de produire le titre sur Game Boy Advance. Puis ensuite sur Jaguar, 3DO et peut-être même Apple II, si, si...

Toutes les sorties iaponaises et américaines

Snirf, theu-theu (toux grasse)... Scroummmpff... Ouais, boa aussi, je suis comme le père Elwood, je suis enrhubé jusqu'à l'os, j'ai le nez qui coule, j'en fous plein mon clavier à chaque éternuement, mes mouchoirs ressemblent à des serpillières: une véritable horreur. A part ca, tout va bien... Enfin, faut avouer que s'il n'y avait pas Squaresoft et Capcom, ça serait carrèment la

misère. Prise en sandwich entre les zombis de Bio Hazard 3 et les mechas de Front Mission 3, la machine de Sega éprouve quelques difficultés à s'imposer et ce malgré l'originalité de Espion-Age-nts. Aïe! On a franchement la sale impression que les éditeurs japonais se désintéressent de la Dreamcast. Remuez-vous les gars, on a besoin de jeux, nous!



PlayStatio

Bio Hazard 3 Last Escape



ta recette est simple. Yous prenez pour cadre une paisible bourgade nommée Raccoon City, vous y placez des touristes d'un genre supra décharné, vous les énervez un chouia et vous éteignez la lumière. Voilà, Bío Hazard 3 peut débuter... votre cauchemar aussi.



A bout portant, la puissance de certaines armes éciate au grand jour. Les têtes des zombis aussi.



Seat & le suite de cette confrontation que Jill sera infectée par le redoutable virus G.

io Hazard 3 Last Escape, un titre dont la simple évocation suffit à faire frissonner de plaisir des millions de joueurs. Pourtant, même si les images qui agrémentent ces quatre pages devraient vous avoir mis sur la voie, autant mettre les choses au point d'entrée de jeu. Fini les secrets, derrière ce mystérieux titre se dissimule bel et bien le tant attendu Resident Evil 3 Nemesis Trop attendu ? Voilà effectivement le problème de ce genre de super productions, car les exemples de titres prometteurs et finaement décevants semblent tristement de plus en plus fréquents. Mais que n'ai-je pas dit ! Après deux, trois lignes, j'entends déjà le grondement caractéristique des interrogations de certains, tandis que les craintes d'autres se bousculent. La série s'essoufflet-elle ? Capcom nous a-t-il fait le coup de la suite bâclée ? Bon, ne jouons pas trop les sadiques et cessons de vous paniquer inutilement car le jeu s'en chargera bien assez comme ça. Non, soyons francs, des pre mières minutes jusqu'aux derniers instants

de l'aventure, Bio Hazard 3 s'affiche comme

une réussite absolue! Un condensé d'action

haletante, mêlé d'émotions, d'effroi et sur-

tout de beaucoup de stress voilà en



Cette imposante batisse ne servira que d'abri temporaire à Jill. L'un des passages les plus lugubres du jeu.

quelques mots ce que vous réserve ce dernier séjour dans la ville maudite de Raccoor City. Ouf, vous voilà rassuré

L'EXPÉRIENCE FAIT LA DIFFERENCE

Avec l'expérience accumulée dans les précédents volets de la série, l'équipe dirigée par Shinji Mikami et Okamoto San a regroupé toutes ses forces pour vous concocter le jeu le plus angoissant que vous ayez jamais vu Un sentiment d'oppression ressenti dès la scène d'ouverture, qui restera certainemen longtemps ancrée dans vos mémoires. Dans cette sequence cinématique d'une complexi té et d'un réalisme rare, des hordes de zom bis infestent les moindres ruelles de Raccoor City, avant de s'abattre avec violence sur le escouades d'interventions spéciales dépêchée en urgence sur les lieux. Dans un déluge de feu et la cacophonie des cris des malheureux la caméra virevolte avec maestria, alternan plans serrés et longs travellings panoramiques



Bio Hazard 3 Last Escape

Editeur	Capcom
Dispo. Europe	Début 2000
Gunre	Survival horror
Nore de joueurs	
Sauvegardus	Dui (1 bloc)
Niveaux de difficulté	2
<u>Difficulté</u>	Facile
Cantinue	Illimites
	atible Dual Shack
Existe sur	Rien d'autre
Comprehension de la langue	Recommandee

e spectacle aussi saisissant que choquant a qu'un but : vous glisser immédiatement ans l'ambiance d'un jeu sans concession. une aventure où chacun de vos pas vous fera rter avec la mort. Ainsi lorsque, près de 3 ans près le Resident Evil original, vous reprendrez contrôle de la fragile mais déterminée Jill alentine, vous comprendrez que, si les années e sont écoulées, la férocité des êtres caunemardesques contaminés par Umbrella n'a it qu'augmenter. Assaillie de toutes parts par es meutes de zombis à la corpulence et aux titudes différentes, Jill devra alors instinctiement et à maintes reprises faire parler la oudre. Pourtant, malgré l'abondance sans récédent d'ennemis (parfois près d'une dizaie à l'écran en simultané !), cet épisode parvient éviter le piège de la galerie de tir digne d'une le foraine. Pour une raison bien simple : ous n'aurez jamais la possibilité de vous arrêr tranquillement, même en tirant, car le daner peut surgir n'importe où et n'importe uand. En effet, les zombis savent désormais récuter de nombreuses actions inédites omme descendre ou monter les escaliers, pire courir subitement et agripper d'un bond otre pauvre petit corps. Apprenez encore qu'à e nombreuses reprises, leur apparition se fera e manière originale et particulièrement surrenante. En un mot, apprêtez-vous à stresser mme jamais. Sans parler du bestiaire revi∹ lisé par l'arrivée de nouvelles races démoaques, comme les sangsues géantes, des ortes d'araignées se délectant de cerveaux ais surtout le grand retour des Hunters, ces res véloces et sans pitié qui avaient trauatisé les joueurs du premier épisode: purtant, l'horreur n'atteindra pas son aroxysme, tant que vous n'aurez pas croisé redoutable Nemesis ! Colosse implacable eé dans l'unique but d'exterminer chaque embre des S.T.A.R.S., le Nemesis engendre peur ne serait-ce que par sa terrifiante caret son lance-requettes aussi, ok avoue. Pour maintenir un certain mystère itour de sa personne, sachez juste qu'il agit de l'ennemi le plus classe mais aussi plus effrayant qu'ait connu la série, et qu'il udra mieux avoir le cœur bien accroché rsqu'il se jettera sur vous avec ses yeux candescents et haineux



Un titre bourré d'innovation plus flippant que jamais



Une décharge de fusil à pompe et deux zombis s'écroulent. Pffuil, vraiment trop faibles, ces mecs !



Soulevée tel un vulgaire fétu de paille, Jill s'apprête à se prendre une baffe magistrale.



Le Live Action Selection

L'une des principales innovations de Bio Hazard 3 réside dans le système baptisé « Live Action Selection ». Son principe n'a rien de bien complexe, mais apporte à l'aventure une flexibilité et une profondeur plus importantes. En effet, lors de certaines actions, principalement à l'appartion du Nemesis, tandis que l'écran se fige par intermittence et que les battements sourds du cœur de Jill raisonnent, deux inscriptions s'affichent. Ces dernières vous offrent toujours deux moyens d'éviter le danger et ne relèvent pas du tout du gadget car, selon vos choix, la réaction de Jill pourra énormément varier. Se laisser glisser dans les égouts, alors que vous auriez pu simplement esquiver un baril, ou électrocuter le Nemesis alors que vous auriez pu l'éblouir afin de le faire tomber du balcon, voici deux brefs exemples de ce qui vous attend. Bien évidemment, et c'est là que vous comprendrez tout l'intérêt de cette nouveauté, vos actions conditionneront la suite des évênements.







Nombreuses et particulièrement variées, les énigmes posées dans ce troisième volet sont généralement blen pensées.



UNE AVENTURE PROCHE DE LA PERFECTION

Cependant, c'est le fait d'être parvenu à réaliser une parfaite synthèse entre les deux premiers épisodes de la saga qui constitue, sans conteste, la véritable force de Bio Hazard 3 Ainsi, vous retrouverez avec joie l'angoisse axée autour du stress ressenti dans Resident 1, mais aussi une alternance entre thèmes graphiques chauds » typiques du t (boiseries, jardins. etc.) et thèmes plus «froids » (les environnements bétonnés mis en valeur dans RE2) le tout appuyé par l'orientation action propre a RE2 et le retour d'énigmes plus nombreuses et mieux conçues comme dans RE1. Les connaisseurs apprécieront aussi la variété des lieux qui ne se cantonnent pas à un ou deux types d'environnements comme cela avait malheureusement été le cas dans Resident Evil 2. Ainsi, après vous être fravé un chemin dans les rues de Raccoon City, yous devrez aussi fouiller certains immeubles en particulier, comme une vieille tour gothique (dont l'intérieur, très proche du manoir de RE1) est un véritable petit bijou d'ambiance







Alors que l'orage gronde, la visite du jardin 🔫 public s'annonce inoubliable. Ambiance, ambiance.

Des zombis intelligents



Si les zombis des précedents episodes se révélaient être, le plus clair du temps, de la bête chair à carion, cela n'est absolument plus le cas dans ce troisième opus. En effet, ces êtres décharnés se comportent désormais de manière complètement imprévisible. Comprenez par là que, même lorsquils sont plusieurs, il n'est pas rare qu'ils effectuent chacun des choix d'attaque differents, ce qui compliquera fortement votre tâche. En outre, ils disposent chacun d'aptitudes physiques propres et les critères de corpulence vitesse et endurance varieront d'un individu à l'autre. Vous rencontrerez ainsi des zombis véritablement puissants et intelligents, tandis que certains, trop amorphes, ne vous poseront aucun problème Autre innovation, leur apparition intervient parfois de manière aléatoire ! Tant mieux pour l'intérêt du jeu, au secours question stress !

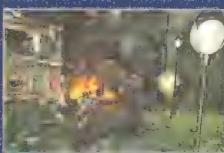




de jeu inouies



Même face aux plus redoutables mutants, Carlos se démonte pas. Bon, avouons qu'il n'a pas trop le choix.







glauque), un hôpital, le réseau d'égouts, pour finir de manière magistrale dans un jardin public et les éternels laboratoires de la société Umbrella. Elément notable, au cours de ce périple truffé d'embûches, des variations climatiques pourront intervenir. De se fait, jamais l'atmosphère du jeu n'avait été aussi soignée atteignant un niveau de détail graphique incroyable avec de nombreuses animations diverses comme des flammes ou de la pluie qui donnent vie aux décors en 2D pré-calcuée. Le tout mis en valeur par une fantastique bande son sachant se faire à la fois mélancoique et stressante. Oui, mais bon, bien evidemment, après ce concert de louanges, il ne audrait pas oublier que Bio Hazard 3 n'est pas non plus exempt de quelques défauts. Le principal d'entre eux est malheureusement inhérent à la série et concerne la durée de vie du itre. Se situant bien en dessous des dix heures le jeu (et proche des deux heures, une fois que vous le connaissez bien), l'aventure, bien ju'intense et excellente, reste tout de même ourte. Dommage. Le second reproche est dressé au manque de liens scénaristiques ivec les deux premiers volets. Alors qu'ils ivaient été promis par Capcom, on ne les trouve véritablement que dans les épilogues Décevant pour les fans. A ce sujet, même si n s'y attendait, le scénario contient toujours utant de petites incohérences qui deviennent force, un peu regrettables. Mais bon, les élé nents principaux, à savoir l'ambiance unique t l'intérêt de l'aventure, ont été conservés et es amoureux de la série n'éprouveront aucue difficulté à hisser ce Bio Hazard 3 au rang e chef-d'œuvre du genre, bien supérieur à lesident Evil 2 en tout cas. Un chiffre pour onclure : au Japon, en moins d'une semaine, titre s'est écoulé à plus d'un million d'exemi laires l'A méditer

Gollum





 Le passage dans le cimetière sera bref mais intense. Et puls, pendant que nous y sommes : une pensée pour Patrick.







→ Malgré les tirs, le Nemesis «approche implacablement de JIII.

Les Secrets

Fidèle à la tradition, Capcom ne s'est pas gêné pour introduire de nombreux bonus, une fois le jeu fini. Ainsi, outre les nombreuses nouvelles tenues mises à votre disposition (mention spéciale pour le « déguisement » de Regina, l'héroine de Dino Crisis), vous trouverez aussi de puissantes armes spéciales Attention toutefors car, contrairement aux volets précédents, leur obtention n'est pas conditionnée par vos résultats au cours de l'aventure, mais plutôt par ceux enregistrés lors de la mission secrète Mad Jackal I Accessible après le générique de fin cette opération vous glissera, au choix, dans la peau de Carlos Mikaiel ou Nicolai, les trois mercenaires à la solde d'Umbrella Il faudra alors franchir à nouveau la ville en un temps record, ce qui nécessitera ruse et fine stratégie. Une fois l'objectif rempli, vous gagnerez de l'argent, ce qui vous permettra de faire vos courses et de mettre la main sur des armes telles que la gatling, le lance-roquettes et autre fusil mitrailleur. Une mission bien sympa, dans le fond



Les développeurs se sont littéralement lâchés pour l'élaboration des angles de caméra. Flippant a souhait.





Contre deux adversaires à la fois, le Nemesis « représente une menace toujours mortelle.





LES SORTIES JAPAN

Climax Landers



Retardé de 3 longs mois depuis l'annonce de sa sortie, Climax Landers est enfin disponible. Enfin ? Pas vraiment, vu les déceptions qui accompagnent ce titre tant attendu des joueurs.





Les batailles peuvent se dérouler contre un grand nombre d'ennemis

* 00 :00:32: 0 2 F : 10

Regarder les petites icônes au-dessus des monstres permettra de savoir s'ils seront enclins a être capturés ou non.

our tous les fans de RPG qui se respectent et qui ont pris les jeux vidéo à l'ère de la Megadrive. Climax est synonyme de qualité. Studio de développe ment dévoue à Sega, puis qui à légèrement quitté ce dernier pour voler de ses propres ailes, il est l'auteur de tres grands titres du jeu vidéo sur 16 bits comme Shining Force, Landstalker ou encore Shining In The Darkness Après une actualité legère sur Saturn et PlayStation (on retiendra le bon Dark Savior et le bizarre Runabout), l'annonce d'un nouveau Climax sur Dreamcast remua le cœur de nombreux joueurs. Dans ce dernier produit, qui mêle différents genres, le joueur dirige un personnage du nom de Sword, qui se retrouve malgré lui dans un monde etrange. Composé de morceaux de mondes de différentes époques collées ensemble par une mysterieuse puissance cet endroit mysterieux sera le terrain d'action de Sword, qui devra explorer un grand. nombre de donjons avant de découvrir ce qui se cache réellement derrière. Mondes médiévaux SF fantaisistés. le melange des genres est curieux et destabilisant. Au début tou-tefois. Pour combler les adeptes des produits Climax. Sword sera par la suite rejoint dans sa quête par d'anciens personnages des pre-

Malgré le charme qui s'en dégage, Climax Landers ne parvient à séduire qu'imparfaitement les joueurs les plus exigeants.

J'ATTENDRAI...

Climax Landers, c'est une longue histoire. Et une longue attente, surtout. Annoncé en novembre 98 comme l'un des titres phares de la Dreamcast pour sa sortie, le jeu a finalement été repoussé 6 fois jusqu'à septembre 99, date de sa sortie définitive. Et pendant tout ce temps, Climax a distille avec un ven-



Climax Landers

Climax Landers	
<i>Editeur</i>	Sega-Climax
Dispo Europe	Aucune date annoncée
<i>Ваше</i>	Dyngeon APG
Nore de poeurs	1
Sau jagardas	Oui (16 blocs)
Niveanx de difficulte	Aucun
Officulté	Facile
Continues	Illimités
Special	Puru Puru Pack
thistic sur-	Rien d'autre
Komprétiensjon de ja	The state of the s

able talent de nombreuses photos et autant informations véritablement alléchantes sur a sujet. Une façon habile, éminemment mareting, de faire » monter la pression » et, ainsi, le susciter l'intéret des joueurs. Et puis, une ois qu'il est là et qu'on y a joué, c'est la décepon. Ce que l'on pensait être une grande quête pique se révèle n'être qu'un dungeon-RPG le plus, ce nouveau genre de RPG dans les uels, plus que le scenario, c'est l'exploraon et l'accumulation d'objets qui comptent. echniquement aussi, l'irreprochable réaliation que l'on nous avait promise cache finaement quelques faiblesses difficilement ardonnables après tant d'attente. Des peronnages un peu raides, des décors graphiuement vides lors des passages dans les onjons, des bugs de collision dans l'anima-on... Bref, toute une série de détails imparonnables après tant de retard accumulé. 'autant que ces défauts contrastent de façon aisissante avec le reste de la conception : ertaines autres parties du jeu sont réalisées vec un indéniable brio, un talent sur. Ainsi, e principe de capture, d'élevage et d'intération des monstres à son équipe est uelque chose de désormais courant, mais pujours plaisant. Et puis, même s'il s'agit un dungeon-RPG, il y a toujours cette magie limax qui opère et qui donne envie d'aller u bout. En quelques heures seulement, ependant... Cette durée de vie plus que éduite fera l'effet d'une douche froide à tous es joueurs, surtout ceux qui auront trouvé le tre en import à plus de 600 francs... Une prouction classique, étonnamment courte, déceante après tant d'attente même s incomparable talent de Climax parvient touours à faire la différence et à séduire les queurs les plus exigeants en matière de RPG.



ras sorts de foudre, toujours aussi efficaces.



Un titre retardé de multiples fois mais qui reste très classique





Le classique marchand d'items. Attention, dans Climax Landers, il est possible de s'endetter. Gare aux mauvaises surprises.





Gérer les monstres



Même si l'on perd tous ses niveaux lòrsque l'on sort d'un donjon, on peut toujours apprendre de nouvelles magies destructrices



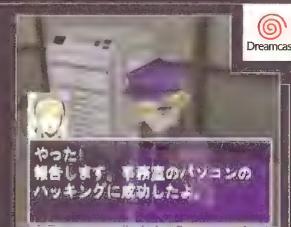


Une fois les monstres capturés, il vous suffira de les amener au docteur Anna pour qu'elle les enregistre en tant que monstres accompagnateurs. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à les emmener au combat ou à les mettre sur votre Visual Memory (VMU en français) pour les élever.





Espion Age-nts



Archangel est le grand spécialiste du piratage, mais est « incapable de se battre.

Un nouveau titre Oreamcast aux airs de Mission Impossible, qui n'est pas un jeu d'action mais un jeu de gestion d'espions. Original mais techniquement décevant.











urs été votre spion-Age-nts dans lequel on, Espionspions, dans de d'espions pour qui ils 'agira en fait des contrats

e idéologie

i incarner Charlie dans « Drôles de Dames », outre les avantages en natu-





Course.	re que cela procure, a toujo
	rêve, voilà le jeu fait pour vous. Car Es
	n'est pas un titre à la GoldenEye
	on incarne un espion-tueur. No
1	Age nts est un jeu de gestion d'es
3	lequel on est le boss d'une equip
	surpuissants libres de bosser
	veulent. Vous l'aurez compris, il s
	d'espions à gages, qui rempliront
	non pas pour une nation ou un
	politique, mais plutot pour leur pr

Espion-Age-nts Editeur Dispo furope Non communiquée Genre Action reflexion Hure de Joueurs Sauvenaraus Dui (7 blocs) Niveau de difficulté Ацсип Oifficulte: Difficile Continue Illimites Special Purupuru Pak Rien d'autre Existe sur

Indispensable

Comprenension de la jangue



MINERAL	
	ne, imbattables mais seront incapables d'ac-
	complir eux-mêmes des taches s'ils bloquent
	contre une porte ou s'ils sont repérés par un
	ennemi. Linfa, chinoise de 28 ans, est experte
	en combat, acrobaties et crochetage de portes.
14	Lulia est un peu mauvaise en tout, mais se
	déplace très vite, contrairement à Vladimir,
	géant russe expert en combat et systèmes
	électriques mais qui est lent à bouger leffrey

le. L'équipe est composée de 8 personnes, aux

talents disparates et variés. Gabriel Ernest Archangel et Kleopatra, respectivement génie

laformatique et médium, sont tous les deux

est à peu près moyen partout, et Charles Falloux (français, monsieur!) est un spécialiste en acides, explosifs, et tout ce qui est chimique Pour encadrer tout ce petit monde et assister le boss, il y a Lemy Evans, votre charmante contact radio

ORIGINAL MAIS LAID

Principe novateur pour joueurs désireux de vivre de nouvelles expériences, Espion-Age-nts est un titre fort et original. Grâce au principe des quatre écrans affichés simultanément, un simple jeu où l'on donne des ordres se transforme en un passionnant feuilleton interactif. pour peu que l'on sache synchroniser ses agents et qu'on les lance dans des tâches minutieusement planifiées. Pour prendre un exemple simple : lors de la première mission, le vol de lableau au musée, il faudra envoyer Linfa assommer les gardes de la salle des ordinateurs afin qu'Archangel puisse pirater ces derniers, permettant à Jeffry de traverser sans encombre les couloirs surveillés par des fais ceaux laser de surveillance. Et autant le jeu est rès difficlle lorsque l'on tâtonne et que l'on ne connaît pas le terrain, autant le spectacle u'offrent 4 agents se déplaçant simultanément dans des tas de directions différentes avant de s'atteler à la tâche est superbe. Ca bouge dans tous tes sens, c'est très dynamique et, étant donné que tout se passe en temps éel, le joueur doit prendre ses décisions rès vite. Excitant et efficace, il faut le dire. Malheureusement, tout n'est pas super parfait, il même parfait tout court. Premier problème lu jeu : le niveau de japonais requis est beauoup plus élevé que celui que l'on rencontre nabituellement dans les autres jeux. Deuxième problème : la réalisation fait vraiment pitié, ce jui fait d'Espion-Age-nts un sympathique jeu le série B alors qu'il aurait pu être un hit à la auteur de Tenchu ou Metal Gear Solid. Mais oir ses espions se déplacer comme sur des ails, se balader dans des décors tout lisses et urtout, les voir se cogner comme des idiots orsqu'on leur demande d'aller au même endroit plusieurs, avouez que ça gâche un peu le plaiir. Si seulement un éditeur occidental pouvait écupérer le produit et le remanier un peu avant le le vendre par chez nous, on tiendrait un hit! Greg

Espion-Age-nts, jeu original mais bancal





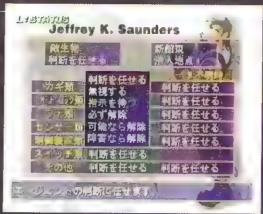
Principe de simultanéité



Un principe fantastique et novateur

Pour les joueurs un peu trop lents, il est tout de même possible de mettre la pause pendant le jeu et de donner ses ordres aux divers personnages. Cela permet aussi d'avoir un joli plan pour se repérer, car les lieux visités sont très vastes, et s'y perdre est réellement très facile.





> Oui, pour ceux qui ne connaissent pas, c'est compliqué le japonais





Après chaque mission, on peut répartir des point dans les capacités des personnages que l'on veut booster.





descript of

Front Mission 3

PlayStatio

Après un second épisode décevant, Front Mission, série mythique de Square, revient sur le devant de la scène.





Est-il besoin de préciser que les equences en images de synthèse sont d'une qualité irréprochable.





ront Mission 3 ressemble beaucoup aux deux premiers épisodes. C'est normal car, après tout, on ne change pas une formule qui vend, surtout lorsqu'on s'appelle SquareSoft. Nous voilà donc face a un jeu de stratégie-RPG comme seuls les Japonais savent les faire, avec un scénario poussé et puissant, une réalisation excellente et un plaisir de jeu irréprochable. Cette tois-ci le héros du soft est un jeune piloté d'essai qui travaille pour le compte de Kirishima, une entreprise de travaux cybernétiques. Notre ami Kasugi (c'est son nom). bien heureux d'être payé à faire bouger de stupides machines, se retrouvera cependant malgrédui embarqué dans une histoire d'es pionnage international, après avoir assisté à un accident lors d'une livraison de robots

d'essai qui travaille pour le compte de Kirishima, une entreprise de travaux cyber nétiques. Notre ami Kasugi (c'est son nom) périe d'estupides machines, se retrouvera cependant malgré lui embarqué dans une histoire d'es pionnage international, après avoir assisté à un accident lors d'une livraison de robots. Prié d'aller voir ailleurs s'il s'y trouve, Kasugi compte bien cependant avoir des nouvelles de sa sœur impossible à contacter depuis l'étrange incident. Désespéré il se fait abort der par une jeune Russe du nom d'Ema, qui lui propose de résoudre le problème de sa sœur en échange d'un petit service. Ce petit service se traduira par une intrusion

dans la base secrète de l'armée de défense japonaise afin de découvrir quel gente d'expériences s'y déroulent en secret. Bien entendu, après avoir vu cela, Kasugi et son ami Ryôgo ne pourront espérer continuer à avoir une existence normale, et les voilà obligés de fuir. Devenus ennemis publics n°1, ils quittent le Japon avec Ema et rejoignent l'USN, une force de défense internationale qui est à la recherche de Midas. Midas, une arme révolutionnaire aussi puissante qu'une bombe atomique, mais qui ne laisse aucune trace de radioactivité ou de pollution après explosion. Et les rebondissements ne manqueront pas dans ce scénario ficelé comme une catastrophe politico militaire à la Tom Clancy

Front Mission 3

HOIII MISSION O		
Editeur	SquareS oft	
Dispo, Furupe Aucune	date annoncée	
Senre	Tactical-RPG	
Nore de javeurs	1	
Sauvegardes	3 blacs	
Niveau de difficulté	Aucun	
Oittiaulte	Facile	
Continues	Illimités	
Special	Dual Schock	
Existe sur	Rien d'autre	
Compréhension de la langue	Recommandee	

EVITONS LES ERREURS DU PASSE

Front Mission proposait un scenario passionnant, des personnages très attachants et une réalisation fort honnête, mais des temps de chargement tellement irritants que l'on finis: sait par lire un bouquin en jouant Heureusement, Front Mission 3 a su garder tous les avantages du précédent volet en en effaçant les défauts. C'est ainsi que pour le plus grand bonheur du joueur, aucun temps de chargement n'intervient entre le moment où l'on décide d'une action et son déroule ment. Extrêmement plaisant, surtout lorsque on sait à quel point les combats peuvent devenir accrocheurs. Dans Front Mission 3, tout se déroule sans temps mort. Agréablement sur pris par le scénario, qui prend des proportions beaucoup plus épiques que les petites quérillas auxquelles les précédents volets nous avaient habitués, le joueur sera aussi très heueux de retrouver tous les menus simples et ergonomiques qui ont fait le succès de la série. Customisation, transformation, modification, l est possible de se faire ses propres robots et de les transformer des pieds à la tête, en passant par les armes et même les couleurs. e seul probleme vient toujours de la langue aponaise, omniprésente dans les phases scénaristiques mais un peu plus absente dans les menus, ce qui rejouira les acharnes qui ne omprennent rien ou presque. Et étant donné ju'à ce jour, aucune version de Front Mission l'est sortie en anglais sur quelque support que e soit, pour jouer à l'excellent Front Mission . l, ce sera en japonais ou ce ne sera pas! Jé le comprendral jamais pourquoi les éditeurs européens préférent s'empresser de sortir des its comme Evil Zone ou Namco Anthology au eu de nous offrir des merveilles comme ceront Mission 3...

Greg



Les cut scenes entre les diverses batailles sont bien amenées et mises en scène avec originalité.



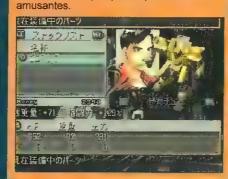
SquareSoft offre enfin le parfait jeu de T-RPG avec robots



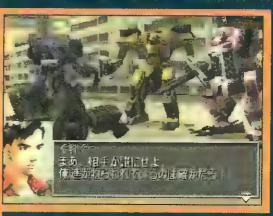


Etant donné qu'il est possible de faire tout et n'importe quoi, dans la limite de ses moyens financiers, avec son robot, pourquoi rester avec des machines de guerre tristes et monoblocs?

J'ai donc tenté quelques expériences









Lorsqu'une attaque est trop violente, le robot qui la reçoit peut se mettre en arrêt d'urgence, faire un courtcircuit voire même éjecter son pilote automatiquement





Galerians

Un jeu de série B à la fois original, innovant et prenant ? Ca existe, et sans être du calibre d'un Resident Evil, Galerians surprend, dans le bon sens du terme...



Plus loin dans le jeu, Lion devra affronter des des ennemis qui, eux aussi, possèdent des pouvoirs psychiques.

L'attaque de base de Lion : une vague d'énergie télékinésique qui fait voler les ennemis. <



L'attaque du feu est la plus puissante mais nécessite beaucoup de temps de concentration pour



es maux de tête, tout le monde connaît. Ne mentez pas ou alors c'est que vous n'avez pas de tête, ou que vous êtes mort (ou les deux, comme dirait Louis XVI). Galerians, c'est l'aventure d'un jeune garçon qui fait des migraines chroniques, dans un futur proche où l'on fait des expériences étranges pour le compte de l'armée. Bon, un peu comme aujourd'hui, sauf que tout le monde dira que je suis parano si je le dis. Le jeune garçon en manque d'as pirine, c'est Lion, 14 ans. Il n'a plus aucun souvenir mais, dopé par des drogues étranges. genre Tour de France en plus psyché, il déve loppe des pouvoirs psychiques assez impressionnants. Ces derniers lui permettent de faire voler ou de carboniser qui lui cherchera des noises. Un beau jour, alors qu'il se fait injecter des tas de saloperies (contre sa volonté, il faut rester politiquement correct, c'est encore l'effet Tour de France), une voix étrange et féminine se fait entendre dans sa tête. Cette ieune fille qui l'appelle se nomme Lilia. Elle l'aide à se réveiller et lui fait prendre conscience de sa puissance. Ce qui lui permet de s'évader et de mettre à mai quelques scientifiques qui n'avaient pour seule ambition que de lui piquer le cul avec diverses seringues La quete de Lion pour Lilia et ses souvenirs

débute alors, tandis que d'étranges person-

nages commencent à lui courir apres, Laboratoires, maisons, hôtels, les lieux visités sont variés et très complexes, pour la plus grande joie des acharnes du genre.

SYSTÈME ORIGINAL

Comme diraient les gens un peu distraits qui se pointent dans la salle des tests et qui lettent un œil sur Galerians. Oh, comme ça a change, Resident Evil! » Et c'est plutôt vrai que, de ce côté la, Galerians ne s'empairrasse pas avec des remords ou des faux-semblants le système de représentation graphique est exactement le même que pour Resident Evil. Mode de déplacements identique, principe similaire, on nage en univers connu Les seules grosses différences se situant, en fait au niveau de l'ambiance et de la réalisation. Contrairement à une chasse aux zombies avec odeur de poulet, Galerians propose une ambiance très l'abo d'Akira, avec gamins drogués aux médica-

Galerians

Odicilalis	
Edition	4sc#
Dispo. Europe	Debut 2000
Genre	Action aventuré
Nore de joueurs	
Sauvegardes	3 blacs
Niveau de difficulté	'Ajaguri
Difficulté	Difficile
Continue	///mites
Special	Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommándée
The second secon	The second secon

Greg

Un concurrent intéressant de Resident Evil

7/10

ces angles de camera ne sont pas toujours blen choiais.







Sous le billard, un passage secret. Pour ouvrir, il fallait replacer les boules manquantes ; illogique, mais ça change des médaillons de Resident Evil.

Efferalgan, ça marche aussi...



Lorsque Lion fait une crise de manque, il ne contrôle plus son énergie et des éclairs parcourent son corps. Dans cet état, il ne peut plus que marcher en peinant et il perd de la vie en continu. L'avantage, c'est que cela tue instantanément tous les ennemis alentour. Pour que cela cesse, il faudra trouver des médicaments.







Toutes les sorties aponaises et US

Le mot du mois sera poriginal. On aurait pu choisir poulet, rhododendron ou ribosome, mais on a choisi original. Et pour cause, cette rubrique des zappings des zooms se place sous le signe du bizarre. Entre les quêtes de recettes de cuisine (sic) et les tamagotchis peu aimables qui parlent (re sic], on se dit qu'au pays du Soleil Levant, tout le monde essaie de créer l'événement. Mais avant de susciter une mode, mieux vaut avoir une idée de génie. Et, pour cela, mieux vaut avoir du génie tout court. Et là, ça n'est pas gagné. Faire l'original, ce n'est pas tout

Black Matrix AD

Black Matrix AD est la refonte d'un tactical RPG bien connu des fans japonais de Saturii. Le scenario, driginal et intéressant, oppose les persos aux áiles noires à ceux aux ailes blanches. Les premiers traitent les seconds en esclaves. Le joueur, qui incarne un perso aux alles blanches, va tout faire pour ramener la paix car sa maîtresse aux ailes noires est envoyée en prison pour avoir osé l'aimer. Pour la version Dreamcast, on he se prend pas trop la tête. Des graphismes à peine refaits et des musiques toujours aussi mal compressées. Heureusement que le jeu est. bon: parce que techniquement, d'est quand meting foin das dernières produc



Euiteur Nec Interchannel



tion/strategie a lui tout seni. An programme de ce titre realise par Technosoft (Thunderforce: etc.), des scènes de combat saisissantes de dynamisme et des sequences d'action dans leaquelles le joueur doit lurmeme diriger trais vaisseaux pour les assembler en un seut robot. Graphiquement au dessus de la mayenne des jeux de stratégie, GRDK possède réelle ment une puissance et un charisme qui tical APG rebutent habituellement de sy mettre. Mention speciale aussi aux scenes d'animation d'une grande qualité. Toutefois, le tout reste en japonais.



Comprehension de la langue : Recommandée Sortre europeenne : Getifa Robot

Goo Goo Soundy

Une petite bestiole que l'on élève au rythme de la musique, voilà le orincipie de Gno Cno. La bustible ni une plante mais une petite creature danser sur des musiques que vous aurez choisies. Dür, vous, puisque le jeu vous permet de mettre un CD de musique dans la console pendant que vous jouez. Cela permet même de jouer à Dance Dance

que l'on aime, mais les flèches étant gérées par séquences aléatoires, on ne tombe pas toujours pile sur le rythme. En gros, nous voilà face a un tamagotchi-jukebox qu'on laisse tourner en fond pendant qu'on fait le mériage. Enfin, vous, perce que moi, par une copine pour ca.

Euneur - Korrami Comprehension de la langue : Appredable Sortie europeenne - Les Goo et les couleurs

Si vous simez le footbell mais que vous êtes nut au jeu de ballon et

naise et plus particulièrement les champs lexicaux de l'économie et des affaires, ce soft est fait pour yous. Réalisation impec cable, options et menus extrêmement fouillés, la classe, pour cette simulation de gestion d'équipes de foot. Maintenant, c'est bizarre, mais je pense que je n'ai intéressé que 0,03 % des lecteurs avec ce test, c'est pourquoi je vais vous parler de l'option qui a mis tout le monde d'accord parmi ceux qui ne comprennent pas le japonais. On peut choisir sa secrétaire. Et là, je crois que tout est dit. Un jeu qui connaîtra beaucoup de succès, s'il est traduit, parce que là.



Comprehension de la langue : Indispensable Sortie européenne Let's entube Tapie l



Black Matrix AD

er Robot Baikessen

Après de nombreuses incursions dans les divers volets de Super Robot Taisen, le Getter Robot (à

Compréhension de la langue : Recommandee Sortie européenne : Amatrix

Geiler kobol

Paga

Après le fabuleux Dokodemo Issyo (testé il y a deux numéros), Sony récidive avec le principe du petit copain qu'on trimbale dans une Pocket

Station. Sauf que la, il n'apprend pas de mots mais se contente de parier. Lorigi nalité de la chose ? C'est qu'il parle en SYNTHESE VOCALE III Dui, sur une Pocket Station !!! Bon, il ne parle pas très fort et il faut coller l'oreille a la min-baffle, mais si on additionne la prouesse technique et l'humour second degre de la chase (Paga est mai poir et très désagréable avec le joueur), on passe un bon moment, même si on n'atteint pas les sommets de Dokodemo Issyo, dans le même genre. Tout en japonais, est-il besoin de le préciser 🕄

100



Editeur : Sony Computer Comp. de la langue : Super indispensable Sortie européenne : Paqa-djinn

Pop'n'Music 2

Si vous avez adoré le premier mais que vous ne l'avez pas acheté yous allez être super ravi de savoir que cette version offre de nouveaux mor ceaux de musique tout en conservant ceux du précédent volet. Si vous avez achete le promièr opus, vous allez avoir a désagréable impression d'avoir payé nun etre pris pour un gogo Berrou, ce n'est pas très agréable. Cela dit, le jeu reste excellent, mais nécessite toujours autant la manette dédiée. Comme beau coup de produits Konami, quo Il favidra dunc appuyer en rythme alors que les musiques s'enchaînent. Original, surtout dlusieurs



Editeur : Konami Comprehension de la langue : Inutile Sortie européenne : Pop type

Purumui Purumui

Alléchés par le sympathique visuel de la pochette et par le prix attrac-

tif (150 francs au Japon), nombre de gens se feront certainement avoir par ce RPG où on progresse grâce à des ecettes de cuisine. Madoka est une petite fille accompagnée de son poté le truc mou Purumui, qui se transforme en un tas de choses utiles inrequelle lur fait manger des plats particuliers. Ainsi, il faudra que Madoka retrouve un vieil homme non pas pour qu'il lui donne une cle qui ouvre un coffre, mais la recette des gâteaux secs, afin que Purumui se transforme en fusée et puisse traverser un champ. La réalisation exécrable finit d'ache ver le joueur déja bien obattu par ses combats contre un plat de spaghettis Original et profondement studidu

Editeur : Culture Publishers Compréhension de la langue Recommandes Sortie européenne : Pas pourmui

Star Ocean 2nd Story

La déferiante RPG, orchestrée de main de maître par Square, n'a bien évidemment pas épargné les Etats-Unis. Suivant la route tracée par Final Fentasy VII. Enix, l'éternel concurrent, a ainsi décidé de contre-attaquer grâce a Star Ocean 2nd Story. Alors tandis que le premier épisode de la serie était paru sur Super Nintendo, cette suite tire pleinement parti des capacités de la PlayStation. Somptueux environnements graphiques en 20 pré-calcules, musiques de grande qualité et 2 CD bourrés à cra-quer de belles cinémanques : du grand art. Dans le tond, d'un point de vue technique et ludique, ce titre émerveille tant l est beau et tant son système de jeu a bien été pensé (à noter les combats en temps réel, quelle classe) ! Mais alors Star Ocean aurait-il le visage du titre par



tout à fait car, a cause de quelques lourdeurs scéna istiques et d'interminables dialogues, votre quête perd fortement en rythme. Rien de dramatique mais limite énervant par tois, de devoir se taper un quart

d'heure de grands discours savants avant de pouvoir effectuer le moindre geste. Au inal, on obtient une grande aventure riche et magnifique, mais un peu molle au démarage. Un titre qui constituera un parfait complément pour ceux qui ont déjà goûte aux délices de Square

Editeur : Sony C.E. America Comprehension de la langue Recommandée Sortie europeenne : Courant 2000

Torneko no Daibôken 2



Cune des plus grosses ventes de tous les temps son Super Famicom fut Torneko no Daibôken, le

premier Dungeon RPG de Mistoire Pour la petite histoire, sachez que, par la suite. le concepteur du jeu a fait une petite escale chez Square pour créer les 2 « Chocobo Dungeon ». Mais bon, le voilà revenu chez Churi Shr., pour un veritable refour aux sources. Un peu trop aux sources même puisque nous sommes en presence d'un jeu qui vise résolument les fanatiques et eux seuls. Extrêmement laid mais très profond, ce soft ne passionnera que peu de monde. Et cette fois, pas question de chosir une secrétaire, puisqu'on incarne un ton pare de famille Pour les fans abso-lus de Dungeon RPG... en japonais



Editeur : Chun Soft-Enix Compréhension de la langue : Indispensable Sortie européenne : Tornekoton

Sukoden 2



Près de deux ans après le premier opus, Suikoden 2 tente de se faire uno petre place dans l'ornore du colossal Final Fantasy VIII. Premier constat.

les développeurs n'ont opéré que de rares changements esthétiques. Le titre reste donc fidèle à la représentation en 2D typique des RPS son 10 bits, un point qui devrait quelque peu décevoir les néophytes du genne Pourtant, une fois impliqué dans l'aventure vous comprendrez pourous Sukaden 2 a conquis le cœur de près d'un milion de joueurs japonais. À l'image de son aîné, l'aventure bénéficie d'une atmosphère unique, ainsi que d'un dénoulement excessivement rythmé et beaucoup moins linéaire que la plupart des APG sur PlayStation. De nombreuses mini quêtes, des passages de wargames ou encore l'élaboration de votre base militaire contribuant, quant à eux, à renforcer fortement l'intérêt et la durée de vie du jeu. A noter qu'il est aussi possible de réutiliser les sauvegardes du premier Suikoden, afin de retrouver ses anciens alliés et amis. Bref. Suikoden 2 combiera assurément les amoureur de RPG qui decouvriront la une liverture prenante à la richesse étonnante. Dom-mage simplement que le style graphique ait desormais quelque peu vieur.

Gollum

Editeur: Konami of America Compréhension de la langue : Recommandée Sortie européenne : Automne 99



Torneko na Daiběkei



Torneko no Daibôken



Star Ocean 2nd Stor



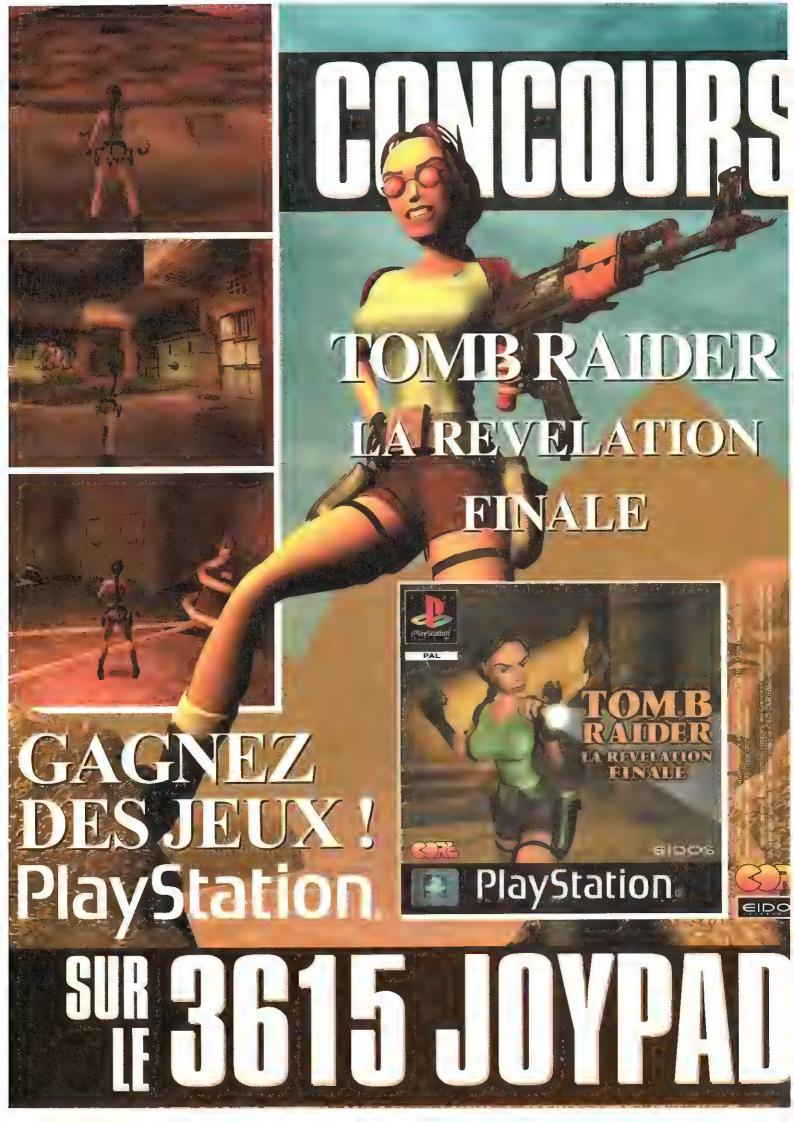
Suikaden 2



Suikadan 2



Goo Goo Soundy



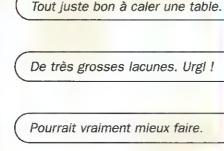
les sorties du mois passées au crible

L'actualité de ce mois de novembre est particulièrement chargée. Comme l'année précédente, on a du déclencher le plan Orsec, pour faire face à une avalanche de titres ! 16 tests officiels, messieurs, rien que ca, et encore, on ne comptabilise pas les nombreux zappings! Moi, j'dis, c'est un peu la classe. Et, dans le lot, y a d'la bombe ! Rayman 2 nous fait la brillante démonstration qu'avec une bonne dose de savoir-faire, les Français sont capables de concurrencer les équipes de Nintendo et de Rare. Squaresoft, quant à lui, nous livre un huitième opus de sa sèrie culte quasiromanesque et très très grand public, EA Sports joue la carte du foot grand spectacle avec FIFA 2000... Deux grosses déceptions cependant : la Dreamcast, contrainte de faire de la figuration dans la rubrique Zapping faute de hit et Dino Crisis qui nous fait le coup du soufflé qui se déganfle ! Bonne lecture !

The state of the s	
Dino Crisis	132
FIFA 2000	136
Final Fantasy VIII	124
Formula One 99	130
Jet Force Gemini	152
KO Kings 64	128
Le Monde des Bleus	140
Madden NFL 2000	154
No Fear Downhill	144
Quake 2	148
Rayman 2	118
Spyro 2	146
Star Wars Adventure	156
Tarzan	142
World Driver Championship	150
Worms Armageddon	122

MIDD FEIGH

L'actualité est complètement focalisée sur un événement : la sortie de Star Wars au cinéma. Au sein de la rédaction, les avis sont plutôt partagés quant à la qualité de la dernière production de Georges Lucas. Les fans sont même un tantinet décus, Pourtant, le jeu vidéo du même nom fait, lui, l'unanimité... hum. Ce mois-ci, comme tous les mois de novembre depuis de nombreuses années, c'est le déluge de nouveautés! Des titres de grande qualité pour la plupart, qui parviennent à nous faire oublier que le cinéma, finalement, ben, ce n'est que du cinéma. On dirait pas, comme ça, mais cette phrase est très profonde. Allez, au mois prochain !



Pourrait vraiment mieux faire.

A acheter éventuellement. si on aime le genre.

Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.

Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console.

Evitez-le à tout prix. c'est un ordre!

1 minute de plaisir. Et encore!

Un jeu tout juste moyen, sans plus.

Un bon jeu à de nombreux égards.

Exceptionnel! J'achète les yeux fermés.

La rédac en folie!

Le Qui Gon-Jin de la rédac, c'est bien T.S.R. Toujours posé, il donne les bons ordres, au bon moment. Malheureusement trop posé car personne ne l'écoute, ce qui mène

la rédac' aux catacivsmes les plus divers tandis qu'il prêche dans le chaos des bouclages en retard....



A la manière de Yoda, Traz parle un langage étrange à la limite du débile. Du moins, au premier abord, car comme le vieux sage de la saga Star Wars, il suffit de changer l'ordre des mots qu'il prononce pour comprendre:

« Foutre va te ! Tien tu fais! Mourir va ! Keum pauvre! » Ah non, là non plus, ça ne veut rien



Gollum

Aussi naïf que le jeune Anakin, notre petit Gollum s'éveille chaque jour au monde qui l'entoure. Dernièrement, il a découvert que les jeux vidéo étaient un business et que les gens ne programmaient pas pour

le bien-être du monde. Un choc, pour cet idéaliste de la console!



Willow

A la manière du petit et crispant R2-D2, le très peu grand Willow s'agite au milieu de tous, en gardant les bras le long du corps, pour que l'on s'occupe de lui. Etant donné que l'on a généralement autre

chose à faire que d'écouter ses histoires, on finit toujours par le claquer derrière la tête, histoire de se détendre



Bio Hazard 3 (PS

LES JEUX DU MOIS

e mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :







Rayman 2 (Ubi Soft)



Yannick Noah AST 99 (Ubi Soft)

(toutes machines et versions confondues, depuis janvier 99)

1	Metal Gear Solid (PS)	26 pts
2	Bio Hazard 3 (Last Escape (PS)	21 pts
3	Soul Calibur (DC)	14 pts
4	Zelda I l'ocarina du temps	13 pts
5	Tenchu Shinobi Gaisen et Winning Eleven 4 (PS)	9 pts
6	Street Fighter Zero J	8 pts
7	Soul Reaver (PS)	6 pts
8	Driver (PS) et Danes Dancs Revolution (PS)	5 pts
9	Silent Hill (PS) et Rayman 2 (N64)	4 pts
10	Ready 2 Rumbie (DC)	2 pts

ON EN REVE DEJA

GOLLUM >>>>>> Shenmue (DC) et Chrono Cross (PS)

WILLOW >>>>> Code Veronica (DC) et Hidden & Dangerous (DC)

CHRIS >>>>>> Tenchu 2 (PS) et Phantasy Star Online (DC)

ELWOOD >>>>>> Code Veronica (DC) et Gran Turismo 2 (PS)

KENDY >>>>>> Rainbow Six (N64) et Zeida Dx 2 (GB Color)

GREG >>>>>> Pokémon Silver-Gold (GB) et Virtual On (PS2)

T.S.R. >>>>>> Koudelka (PS) et Tomb Ralder IV (PS)

TRAZOM >>>>>> Gran Turismo 2 (PS) et Shenmue (DC)

RAHAN >>>>>> Soul Reaver Data Disk (PS) et Munch's Oddysee (PS2)

JOYPAO MEL

Les premiers « Megastar Joypad nouvelle génération hip-hop top moumoute » sont attribués à Rayman 2, à l'unanimité moins un pélerin, et à Worms Armageddon. Impossible de passer à côté de ces superbes titres, qui permettent l'un et l'autre de s'éclater, seul et à plusieurs !

(RaHaN

Difficile de trouver à qui RaHaN peut être comparé dans l'univers Star Wars. Selon Traz,

il aurait des faux airs d'Amidala avec son teint livide, limite cadavérique. Finalement, la personne a qui il ressemble le plus, c'est encore Georges Lucas : il ne fait pas grand-chose et, pourtant, tout est fini à l'heure et ça plaît!



Chris

Chris a un regard très éloigné des choses. Tel Z6-PO, il se détache du monde des mortels, pour mieux les analyser et les décrire. Déçu par la nature humaine, il passe son temps à soupirer en se disant que,

finalement, la vie est ainsi. Ça nous arrange, parce qu'en attendant, il ne se plaint pas de l'esclavage auquel on le soumet.



Elwood

De Jabba, Elwood possède la finesse et la grande classe. Jamais le dernier pour nous lancer une biague (ou une frite) grasse, il est l'empereur du bon goût, ce qui lui attire les faveurs des entraîneurs de foot. Une fois, on s'est

risqué à lui demander s'il avait déjà été tendre avec une fille : « Oui, mais elle était morte!»



Kendy

Kendy est un peu le Jarjar de la rédac'. Il est, tout comme son modèle, bruyant et désorganisé. Sa spécialité est de raconter 3 ou 4 fois la même chose à la même personne, ce qui fait plus d'une douzaine de fois

le même refrain pour celui qui est à la rédac' depuis le début de la journée. « Et, euh, tu savais que la Play 2, elle lit les DVD? ».



Grea

Tout comme Ewan McGregor, qui est passé de Trainspotting à la sagesse d'Obi-Wan, Greg revient de Join. De retour du Japon, terre de fêtes et de ripailles en tout genre, le voici épulsé dans notre

beau pays, décidé à faire pénitence des plaisirs de la vie et à s'enfermer dans un mutisme profond. Et puis gifler Willow est un plaisir rare, pour



Son jeu du mois





Prévues de longue date, les nouvelles aventures de Rayman auront quand même mis quatre ans à voir le jour... Une longue gestation pour les développeurs qui, finalement, nous offrent un des meilleurs jeux de plate-forme de la N64 ! Comme quoi, ça valait le coup d'attendre...

auvre Rayman... Non seulement le bougre est une véritable aberration anatomique - la nature a oublié de lui donner des bras et des jambes mais, en plus, il collectionne les plans galères. Tenez, c'est bien simple, après ses premières aventures déjà très mouvementées apparues il y a 4 ans sur PlayStation, Saturn et 3DO, son grand retour sur la scène du jeu vidéo le plonge à nouveau dans une vaste embrouille. Ce coup-ci, les grands méchants

de service sont des robots pirates menés par un certain Barbe Tranchante. Ce dernier, grand tyran devant l'éternel, n'a de cesse de foutre un bronx pas possible



partout où il passe et de reduire a l'esclavage toutes les gentilles créatures qu'il croise. Plus grave encore, le cœur du monde n'a pas résisté à tout ce bordel et a explosé en 1000 morceaux, qui ont échoué dans 20 mondes parallèles! Pffuii... Et qui c'est qui va recoller les morceaux, hein ? Ben, comme d'hab', c'est Rayman qui s'y colle...

Héros démembré pour action bien virile

Tout commence dans les cales de l'Ecumeur, un bateau pirate où sont séquestrées des centaines d'innocentes créatures. Prisonnier au fin fond d'un cachot, le pauvre Rayman, ayant perdu toutes ses forces, est absolument incapable de s'échapper.

fiche technique topieur Un Spit Developpeur Un Spit demes Plate-forme 30 Nore de Joueurs 1 Nove de Joueurs 1

Unitionite Variable
Sommo Sauvegarnes
None de niveaux 20 + niveaux bonus
Special Ram Pak
Preyo sor PlayStation, PC



Les Lums

fous les lieux que vous explorerez sont truffes de pascilles farrimeuses de l'ifferentes couleurs qu'il faudra systémat puement ramasser. Elles se divisent en plusieurs categories





Les Lums jaunes dénergie : ils correspondent aux regrents du cœur du mande qui a explose en 1000 morceaux. Chacun des 20 niveaux en renerme 50 Bi vous requeerer des derriers, cou vous 2 accèder à un stage bonus souvent bier debire. Mais la tache n'est pas aisée, car si la plupart sont faciles a prouven cartains s'averent très bien cachés et/ou difficilement accessibles.

Les Lums roses l'orsque vous trez dessus, ils permettent a Rayman de se balancer (comme avec une liane) et de franchir ainsi des abysses sans fin

Les Lums rouges : Indispensables, ils redonnent de la vigueur à votre harre de vie

Les Lums bleus dorsque Rayman évalue sous seu, ils lu permettent de refaire le plain d'oxygene

Les Eurns « checkpoint » pratiques, ils yous évitent de recommencer tout le niveau, lorsque vous nouvrez

Les cages pirates vous devez les faire exploser pour libérer les Lums jaunes qu'elles renferment Seulement voils, elles ne sont pas toujours faciles à localiser et a attendre





Après 4 ans d'absence, le l'evival de Rayman est é poustouriant







La séquence de ski nautique est un grand moment de plaisir.

Heureusement, l'arrivée de son vieil ami Globox dans sa cellule lui offre une chance inespérée de s'enfuir. En effet, Globox a amené avec lui une petite dose d'énergie vitale qu'il s'empresse d'offrir à Rayman! Revigoré par cette cure express, le héros explose une grille d'égout avec son célèbre poing magique et file à l'anglaise. Libre, il peut enfin mettre ses pouvoirs et son courage au service des siens. Beulement voilà, pour parvenir jusqu'à l'infâme Barbe Tranchante, il devra venir à bout de 20 niveaux - correspondant à autant d'univers parallèles - dont la difficulté va crescendo.

Au début de votre quête, les épreuves sont d'une déconcertante facilité. Elles servent, en fait, de tutorial durant lequel vous pourrez apprendre à diriger Rayman et à interagir avec les décors et les personnages secondaires. Passée cette phase d'apprentissage, les choses se corsent alors très sérieusement. Dès le quatrième niveau, le challenge devient plus complexe : récupérer 50 Lums d'énergie pour accéder aux niveaux cachés, libérer les arms de Rayman pour qu'ils puissent lui enseigner de nouvelles aptitudes, résoudre des petites énigmes ou encore affronter des tonnes de boss... Tel sera rapidement votre lot quotidien.

De la plate-forme à tous les niveaux

Fidèle au premier épisode, Rayman 2 est un titre tourné quasi exclusivement vers la plate-forme. Seule différence, l'univers est désormais intégralement en 3D temps réel! Et ça change tout... Durant votre long périple en compagnie de Rayman, vous devrez donc apprendre à composer avec l'architecture complexe des niveaux. Pour cela, la technique est simple.

Le Ram Pak : IN-DIS-PEN-SA-BLE !







Ce niveau sous-marın, durant lequel vous suivez une baleine, est tout simplement magnifique.



Difficile de vous montrer, en phritos, à quel point le Ram. Pak booste les graphismes de Rayman 2. C'est bien simple sans de l'accessoire, le leu est déla un des plus beaux de la N64 mais, malheureusement, lefte de flou est omniprésent et la définition pas vraiment top, Pour gommer ces défauts l'ajout du Rism Pak les magnérales de l'accesses de l'acc



Les coursespoursuites sont beaucoup plus impressionnantes iorsqu'elles sont vues depuis la gueule de votre poursuivent...



Les boss du jeu ne sont pas très difficiles à battre, pour peu que l'on réfléchisse deux secondes.

Lorsque les falaises sont recouvertes de lianes enchevêtrées, vous pouvez grimper dessus.





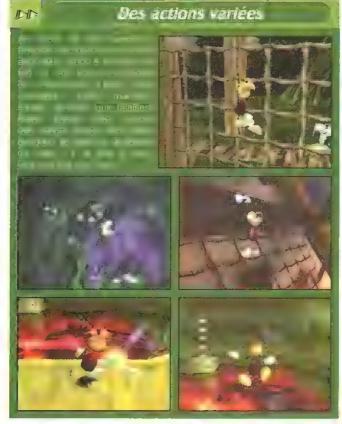


Vous devrez impérativement maîtriser les sauts, les vols planés et les tirs et faire preuve de réflexes aiguisés, d'une dextérité infaillible et d'une concentration

hors pair. Difficiles, les aventures de Rayman ? Oui et non. Oui, parce que les niveaux sont truffés d'items cachés et de zones difficilement accessibles. Non, parce que les continues sont infinies et que vous n'êtes pas obligé de finir chaque niveau à 100 % pour passer au suivant. Bref, Rayman 2 s'adresse réellement à tous les types de joueurs. Les achamés, qui voudront découvrir tous les stages bonus, et les novices, qui pourront parcourir le jeu en diagonale ! Dans tous les cas, l'expérience que vous vivrez sera vraiment fabuleuse. Vous découvrirez des univers aux graphismes magnifiques (surtout avec un Ram Pak), aux ambiances toujours de bon goût et aux challenges ultra variés, le tout servi par un moteur 3D impeccable et une bande son excellente... Bref, Rayman 2 frôle la perfection en matière de plates-formes 3D. Frôle, car on pourra lui reprocher quelques petits défauts. L'environnement 3D n'est pas toujours très « lisible », occasionnant parfois quelques erreurs de jugement dans les actions à effectuer et certains passages sont vraiment très (trop ?) balèzes. Enfin, on pourra également reprocher à Rayman le côté un peu trop gamin de son scénario, ainsi que l'impossibilité de zapper les très nombreuses scènes cinématiques. Cependant, il faudrait vraiment être de très mauvaise fois pour trouver là une raison suffisante pour le bouden.. Non, Rayman 2 est un chefd'œuvre, peut-être même - n'ayons pas peur des mots le plus grand jeu de plate-forme de la N64.

Elwood

Rayman oro rebondissements du so lest impossible de z





Vous pouvez dompter ce missile sur pattes, puis le chevaucher pour franchir certains passages.

Note

eulsimisel.

Rarement une cartouche N64 aura atteint une telle qualité graphique surtout avec le Ram Pak !



មីនៀវម៌្សៃវិទ្ធា

Environnements graphiquement sublimes et personnages au look très réussi



เเดโร่เธเนโนไร

Zéro clipping, une profondeur de champ excellente et très peu de ralentissements



Rayman peut exécuter des tonnes d'actions. Le maîtriser requiert doigté et sang-froid



รียมร

Musiques discrètes et bruitages complètement débiles... Dans le ton



פוע פע פפֿזעע

Avec un paquet de niveau cachés, Rayman 2 vous résisters un bon moment.



2145

Un des plus beaux jeux de plate-forme sur N64 Un héros légendaire pour une longue quête



Moins

Certains niveaux nécessitent du calme Polyos du paddle, passez votre chemin :

reterith etolu





Sans San Pak

1) 188 11 188

יייונסן בתול

The second of th



Lavis d'Elwood

Petits ou grands, vous ne résis de pas la commune de la co

L'avis de TSR

An peri bian nu'nudaniany est perfeitamant neusci

ifintel - Micro

DU JEU VIDÉO/MULTIMÉDIA EN EUROPE

PlayStation

HABILLE TA CONSOLE CHEZ DIF



ÉCIAL MOBILES !

Vieus découvrir tous les accessoires JAMES BOYLD OUT et participe au GRAND JEU Top Suxess

JAMES BOND OUT





u 2 au 23 novembre



les joueurs font la loi

www.goa.com

Renseigne-toil dans ta boutique Difintel

dae niiii	III Elle
water the contract of the cont	
24 Bergeran	05 53 73 30 28
74 Perigueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
28 Chartres	02 37 36 44 22
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouliet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Toulouse	05 61 21 22 02
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Bézinrs	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougeres	02 99 94 21 60
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Voiron	Q4 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67

	1
-	
30 28 55 54 17 09 68 80 03 55 44 66 81 05 60 64 22 02 60 64 22 02 60 63 60 64 60 64	3
17 09	24644444444555555555566666
78 34	- 4
09 68	
44 22	- 4
52 40	4
81 05	4
07 70	4
22 02	5
58 23	Š
05 52	5
98 85	5
32 71	5
16 18	5
21 00	5
50 01	6
27 93	6
29 53	6

NI	áÙ	IJ
Lons Le Saunier	03 84 24	
Dax	05 58 56	
Mont de-Marsan	05 58 45	
Vandome	02 54 67	
St-Etienne	04 77 49	
Vals Pres-Le-Puy		
Nantes (Orvault)	02 40 59	
Orleans	02 38 62	76 74
Agen	05 53 77	
Agen 2	05 53 77	
Vineneuve sur Lot	05 53 36	
Cherbourg	02 33 44	
Chalons en Champ	03 26 68	
Mourmelon-Le-Grand		
Nancy	03 83 30	
Verdon	03 29 86	
Locmine	02 97 60	
Lorrent	02 97 35	
Forbach	03 87 88	
Metz	03 87 74	
Hazebrouck	03 28 50	
Beauvais	03 44 48	
Alençop	02 33 26	
Argentan	02 33 67	
£ Argle	02 33 34	27 00
อิชนโบซูกอ-สนา กัพียา	03 21 94	03 02

		Q F	1. 3.
e	u Vid		
9	62 Lens	03 21 78 75 40	
g g	64 Brerritz 65 Lourdes	05 59 24 39 67 05 62 42 30 68	OE II
0	67 Haguenau	03 88 63 88 36	83 1
Δ.	60 Luan (Same)	04 72 79 60 97	

en Europe

j	Vide	O	//	Ţ	VIU	U	timec	I	ć		(
	Lens		21 78			81	Castres	05	63	35	19	8
	Brarritz		59 24			82	Montauban	05	63	92	13	1
	Lourdes		52 42				Teulan	04	94	91	17	q
	Haguenau		8 63				Avignop			86		
			2 78									
	Villefranche/Saone		4 07				Carpentras			60		
	Оздоши		15 53				Orange			34		
	Macon		35 33			84	Vaireas	04	90	28	12	0
	Montceau-Les Mines		15 57			85	Challans	02	51	49	27	9
			5 55				Potters			41		
			43 94				Limoges			33		
			3 82									
			7 64				Epinal			82		
			5 73			89	Aurerre	03	86	72	95	6
			4 21			91	St Germain les Corbeil	10	60	75	93	0
			0.71			92	Neuilly-sur Seine	01	47	45	17	9
			4 12					01				
			3 77		UD							
			0 29		· v					97		
	Elancourt					93		01				
			9 62			94	Maison Alfort	10	48	93	35	1
8	Montigny ie Bretonneux					95	Argenteuil	10	30	76	17	ì
			0 06		88			01				
			0 07		91			05				
8		01 3	9 24	13			Cayemie			20		

Ц	unie	•	C	•		U	J
81	Castres	05	63	35	19	86	
82	Montauban	05	63	92	13	13	
83	Teulon	04	94	91	17	91	
84	Avignop	04	90	86	41	66	
	Carpentras	04	90	60	10	11	
	Orange	04	90	34	47	13	
	Valreas	04	90	28	12	00	
85	Challans	02	51	49	27	92	
	Portiers	05	49	41	77	45	
87	Limoges	05	55	33	74	43	
	Epinal	03	29	82	06	97	
	Auserre	03	86	72	95	60	
	St Germain les Corbeil	01	60	75	93	00	
	Neuilly-sur Seine						
			43				
	Montreuil	D1	48	97	05	54	
	Tremblay-en-France	D1	49	63	19	93	
			48				
		10	30	76	17	17	
			39			***	
			94				
	Fact da Tranca		ne				

00 687 26 43 34

SUISSE
* 3 magasins
ESPAGNE
• 10 magasins
BELGIQUE.
 2 magasins Mons 065 84 6
Saint Ghisiain
OUVERTURES PROC
FRANCE/DOM-TO
* Rueil Maimaison * Longwy
Valors . Clermont-Ferrand . i
Roubaix • Tourcoing • LaTour o
Bayonne • Nice • Vitre • Thion
sur Seine • Marmande • Hauter

Alessandria		
MAROC		
 Casablanca 		
PORTUGAL	 _	-
Lishanna		



Worms Amageddon

Tramson, cruauté, violence, fourberie...
Avec Worms Armageddon, vous serez à bonne école !
Pour une fois que la guerre nous fait marrer,
on ne va pas s'en priver !

ahh... Si ce second épisode de Worms était sorti avant, le père Eltsine n'aurait pas eu à se divertir en Tchétchénie ! Worms Armageddon vous remet dans la peau d'une troupe de vers implacables, pour une nouvelle cuvée de massacres placée sous le signe de l'humour et de la fourberie. Bien évidemment, tout l'intérêt de ce titre réside dans les parties en mode multijoueurs, source intarissable de plaisirs et de connivences calculées. Pour tout vous dire, Worms, à la rédaction, c'est un peu comme une tradition, une religion, un rite d'initiation. Un passage obligatoire qui vous ouvre les yeux sur les dures réalités de l'existence, et la prise de conscience du droit du plus fort. Car, comme dirait la philosophe américaine Sarah Connor dans Terminator 2 ; « La vie ca fait mal ». Et elle a plutôt supra-raison sur ce coup.

La loi du plus fourbe

« Une alliance par seconde ». C'est la définition que vous donnerait T.S.R. sur la stratégie à employer pour subsister le plus longtemps dans Worms Armageddon. Mais avant de continuer, nous allons vous rappeler les règles essentielles et immuables qui régissent le monde hostile de nos amis les vers. Déjà, il faut savoir que les parties se divisent en rounds ou tours, dans lesquels les joueurs sont invités à effectuer une action en un temps limité. Cela peut être une attaque avec une arme, ou une lâche téléportation dans une

zone de sécurité. En résumé, le but de la manœuvre sera d'infliger le plus de dégâts pos

Le pauvre Screetch n'a pas vu la mine sur

laquelle il se trouvait !

zone de sécurité. En résumé, le but de la manœuvre sera d'infliger le plus de dégâts possibles à l'ennemi en utilisant l'arme adéquate, adaptée à la situation. C'est pourquoi il faudra vous prémunir des actes manqués tels que les chutes vertigineuses ou encore une utilisation médiocre de votre arsenal, pour ne pas avoir à en pâtir au prochain tour. Car un véritable as de Worms se doit d'anticiper les actions de ses adversaires en usant d'un minimum de jugeote, et d'un maximum de stratégie. Le reste ne requérant que de viles prédispositions à la fourberie...









➤ Un bon coup de bazooka dans la mine et Marge ne sera plus qu'un souvenir !

fiche technique

Editeur Ubi Soft
Distributeur Ieam 17
Genre Combal
Nore de joueurs 1 à 16
Miyeaux de difficulte 4
Difficulte Moyenne
Gontinus Sauvega
Nore de niveaux Des mill
Special Utilise le

Team 17
Combal de vers
1 à 16
4
Moyenne
Sauvegardes
Des milliards
Utilise la mauvaise foi
PC et bientôt N64









Odin regarde The Queen s'envoler sous l'effet de

Worms puissance deux !

ii on retrouve les options de base du premier opus éditer un niveau aléatoirement, paramétrer le temps t les victoires...), l'interface nous permettra en sus e placer nos troupes manuellement dans les stages, u encore d'utiliser des équipes préétablies (équipe es Dieux, du Mal...] pour nous soustraire à la fasdieuse et pénible opération d'entrée des noms. De lus, des armes inédites viendront égayer la déjà rès riche panoplie des artifices de mort, avec omme nouveauté marquante la taupe explosive, ui creuse dans le sol et pulvérise les vers terrés ans les recoins des cartes. En parlant de moyen e dissuasion ridicule, il y a aussi le Homing-pigeon, n volatile à tête chercheuse qui cause beaucoup e dommage à l'impact... Bref, on bénéficiera de ivers cadeaux du ciel (bonus parachuté en cours e réjouissances sur la zone de combat) pour rythner nos parties! Jouissant de tas de modes de ux géniaux (Training, Missions, Deathmatch...) et 'un intérêt infini, Worms Armageddon remplacera scilement les habituelles parties de bridge avec rand-mère! Un hit en puissance!





Jn Dragon Punch tout droit inspiré de Street Fighter I Vive 🔫 les clins d'œil l

" i useq ist is te

Gippy





La corde de ninja s'avère utile si vous ne disposez plus de téléporteur !



Notes



Technique

C'est de la 2D classique mais efficace. Rien de marquant toutefois.



៩៩៤៤ខ្លាំវីវេស្ស

Les graphismes ont été retravaillés et les vers jouissent d'un rendu plus cartoonesque.



สมเมาเรียงกับสำ

Des vers qui bougent, ça donnent forcément pas grand-chose à l'écran...



פֿלַנונטנגונענגענ

La prise en main s'avère très aisée malgré l'apparente complexité des options.



SUUS

Les musiques grandioses se combinent avec les réflexions nasillardes des lombrics | A mourir de rire !



Durée de vie

L'éditeur de niveaux et la variété d'armes vicieuses qu'offre le soft lui prodigue une durée de vie quasi-infinie !



فلالام

Un jeu efficace en multiloueurs. Des tonnes d'options et d'armes.



בנונטנע

ll n'y a plus de replay.



Note dinteret

Plus loin...

La tame que que no roun devene loternel, erne devais devoites quelques settets pour opraphir un victore siche an introduction de victore siche an introduction de victore se suivez des connangements suivaires.

Plusieurs pactes tu signeras et tu videna.
Aŭ plus aventege:
Laŭ plus

ne on s simpetare. avec cas consens missis. ius 1 ates pas avanor est qual n'i a pius rien i de pour otts tal !

« J'me vengeral





'avis de Kendy

s timais un jou de stratogie maissante dus s'héarend e l'addiversitée e que le disease Armanedoon , à plusieurs, c'est l'ambience de fête assurée, seul, il rescera tout eus a comoul. Dise raphismes améliorés, de nouvelles possibilités de dessouder les pouss, de soone humeur l' us que jamais il faudra vous rallier à la cause de Worms au nom de la bonne humeur l'

L'avis de RaHaN

Si vous cherchez or sett multijqueurs original, old a lendarp, facile d'acces et a le durée de vie illimitée, ce nouveau voiet de Worms est fait pour vous. Un titre à mourr de rire, au principe toujours aussi savoureur. Élest trop bien de se latter à coups de moutons explosifs.



Final Fantasy VIII

En novembre 97, Final Fantasy VII faisait découvrir aux joueurs européens un genre alors quasiment inconnu le RPG. La magie de la série opérait immédiatement. Près de deux ans plus tard et dans un registre différent, son successeur parviendra probablement à prolonger le mythe

orsque Square met en place une équipe regroupant près de 200 artistes du jeu vidéo, tout le monde s'attend à voir naître un chef-d'œuvre, surtout lorsque son nom débute par Final Fantasy! Ainsi, depuis les premières images dévoilées et après sa sortie japonaise, le 11 février dernier, Final Fantasy VIII n'a eu de cesse de faire fantasmer des millions de joueurs. Mais à cela rien d'anormal, lorsqu'on connaît la renommée de la saga et, surtout, celle du septième volet encore tout auréolé de son succès international. Promis à un avenir tout aussi radieux, FFVIII aura mis près de dix mois, avant de nous parvenir en version française. De longs mois d'attente avant de goûter définitivement au plaisir d'une grande aventure épique, voilà qui vous met obligatoirement l'eau à la bouche mais décuple dans le même temps vos exigences. Square parviendra-t-il de nouveau à nous émerveiller à la hauteur de nos espérances? Une seule certitude pour l'instant : vous détiendrez la réponse dans quelques minutes.





Une œuvre unique

Episode après épisode, chaque Final Fantasy parvient toujours à fasciner par la qualité de ses environnements graphiques et grâce à son ambiance unique. Soyez sans crainte, le dernier-né de la saga fait naturellement honneur à cette tradition d'excellence. Avec son armée d'artistes talentueux, Square a créé ici un monde aussi crédible qu'esthétiquement sublime avec les désormais habituels décors en 2D pré-calculée dans lesquels sont intégrés des personnages 3D. Comparé au style assez heroic fantasy de FFVII, l'univers de Final Fantasy VIII paraît néanmoins plus moderne avec une architecture beaucoup plus futuriste et stylisée. Cette évolution graphique, qui rend peut-être les environnements un peu moins chaleureux mais plus réalistes, s'accompagne de l'abandon de la représentation des personnages en SD (Super Deformed). En travaillant sur l'apparence humaine des héros, les développeurs souhaitaient ainsi rendre l'aventure plus vivante. Et l'adjonction réussie de nombreuses animations censées refléter les réactions et émotions des personnages apporte la touche finale à cette volonté de réalisme. Nous n'évoquerons alors que succinctement les phases de combat caractérisées par un véritable déluge d'effets spéciaux saisissants de beauté et de variété. Du grand art, un point c'est tout. Alors, même si les



environnements graphiques paraissent parfois un peu ternes, les angles de caméra un chouia distants, et si les différents protagonistes ne s'intègrent pas aussi bien que dans un Resident Evil, par exemple (qui utilise le même style de réalisation), le design général des lieux s'illustre par son exceptionnelle qualité visuelle En outre, l'atmosphère qui se dégage de l'aventure reste, elle aussi, incroyablement prenante, tandis que la bonne traduction des dialogues permet enfin de profiter pleinement du scénario. Mais Final Fantasy VIII n'a pas encore fini de vous étonner.

Une orientation déconcertante

Pourtant, malgré sa représentation graphique proche de celle de FFVII, autant l'avouer tout de suite. Final Fantasy VIII peut être considéré comme un changement de cap assez radical dans l'histoire de la série. Naturellement, comme tous ceux qui tentent d'expérimenter de nouvelles voies, Square a quelque peu tâtonné, afin de trouver le





 Après avoir manqué son examen de passage des Seed, Seifer décidera d'agir pour son propre compte.

fiche technique

Editeur Developpeur Genre Nore de joueurs Hiveau de difficulté Difficulte Continue ybre de Cil Spécial

Existe sur

Square Square Co Jeu de rôle Augun

Моуеппе Sauvegardes

Dual Shock PG GO-rom (bientát)





La première rencontre avec la sorcière Edéa scellera à jamais votre destinée et celle de Seifer.



neilleur équilibre entre innovation et tradition. Dans cette nouvelle mouture, les bonnes comme les nauvaises surprises coîncident donc. Explications. Plus l'aventure avance et plus les amoureux de la série s'accorderant pour déclarer que ce huitième rolet n'est pas vraiment un Final Fantasy! N'allez pas pour autant en conclure que le jeu est raté, oin de là. Mais pourtant, il est indéniable qu'il ne tégage pas la même force que ses illustres préfécesseurs. Cela est probablement lié au déséquilibre qui existe désormais entre le scénario et action. En effet, le producteur de la série, Hironobu Bakaguchi, a souhaité ici mettre l'accent sur l'hisoire et la psychologie des protagonistes. Les relaions complexes entretenues par les héros, les motions plus marquées ainsi que les rebondissenents qui se succèdent à un rythme particulièrenent soutenu constituent les effets positifs de cette fécision. Mais on notera aussi des répercussions lus contestables. Le fait que la predominance du cénario rende l'aventure excessivement dirigise constitue la première d'entre elles. Ainsi, plus ouvent que dans Final Fantasy VII, vous aurez arfois la désagréable sensation d'être les specateurs passifs d'un grand film. Les héros adorent voir de longues discussions avant de partir à l'avenure, vous aurez été prévenu. En outre, la liberté



Le chef des résistants n'est autre que le père de Linoa, C'est lui qui supervisera la tentative d'attentat de la

Il faudra attendre le troisième CD avant d'être réellement libre d'explorer la carte. Une longue attente





Des invocations à grand spectacle

1-96, les premiers affrontements vous comprendrez combien les lauerdians honce secont nécessaires au bon déroulement de votre aventure. Pour ant, avant de pouvoir les compter en tant qualifés, il vous taudra souvent découvrir, et apprivaiser ces menstres. Une tache de anuté helle re puisqu'il en exets 17 dont us nombres excessivement bien caches. Finalement, une fois découverts, il vous suffira de les entréiner lors des combats afin qu'ils gagnent de l'expenience et deviennent toujours plus puissaires. Seul petit inconvenient à leur utilisation ses séquences sont généralement assez longues et de pervent être intercompués Abore mains si alles sons abboils santes, lorsque vous les aurezt vues pour la vingt huitième tois consequtive, elles pour not finin, par lasser serieusement. Restez ven en ce sera bel et bien le prix à payer pour françaire teus les dangers dur ne malaquerair, pas de vous accabler.



Final Fantasy **VIII**

Des images d'une beauté confondante

Souvenez vois intel l'antasy Miravait conquie peaucous de page la pualité de ses sequences cinémateurs. En alor soye rassure qui li ne s'agissait que de prunings par rapport a celes que veus découvrirez dans Pinai Pantasy, VII. Servis per une mise en scene dynamique at un acroyable réalisme des situations, ces passages aum si détants que les personnages paraissent prenare vie les scenes de bai avec Soudell et Langa de

encore le combat contre la prêtresse Edea resteront longtamps graves dans la mémoire des joueurs A tel coint que rous pouvens aisement declarer que les graphistes de Squaire ont attent un niveau de qualife leur pernettant de rivaliser avet les lengs-nettants de rivaliser avet les lengs-nettants de l'ivaliser avet les lengs-nettages blaning per de Disney ou Dreamworks. Si Square soulhaite del rivalement réunir au vidéo et cinema sur PlayStation 2 il visers presone des earrens, avet l'inal Fántasy VIII.





Un sérieux
remaniement
du gameplay
fait de
Final Fantasy VIII
Un épisode
bien atypique

En regroupant leurs dernières forces, vos héros pourront lancer une Limite dévastatrice



La plupart des Guardians Force doivent d'abord être terrassés avant de pouvoir être apprivoisés. Vous rencontrerez lfint, le génie du feu, au début de l'aventure.











d'exploration n'apparaît que très tardivement dans le jeu, puisque toute la première moitié de l'aventure est constituée de missions définies avec précision. Bien évidemment, l'histoire, mêlant allégrement complots politiques et intrigues amoureuses, reste passionnante et bien menée, mais certains lui reprocheront d'occuper une place trop importante et de casser le rythme du jeu. Cette situation a poussé les développeurs à remodeler en profondeur le gameplay général du jeu. La plus flagrante des évolutions a touché le système de combat dans son ensemble Ainsi, outre la disparition des points de magie qui risque de prodigieusement irriter les fans de la série (maintenant, on vole les sorts aux adversaires) et l'absence d'achat d'armes et armures (on les améliore chez le forgeron du coin), le rôle des invocations occupe désormais une place primordiale. Appelés Guardian Force, ces monstrueux alliés aux incroyables pouvoirs peuvent quasiment être considérés comme des héros à part entière puisqu'ils gagneront de l'expérience au fil des combats. Sachez enfin que ce sont eux qui vous permettront d'avoir accès à vos différentes habilités. Sans eux, impossible de voler ou d'utiliser objets et magie. Ainsi, lorsqu'on le compare à ses prédécesseurs, ce système de combat, mettant en avant la puissance des Guardians Force, facilite la prise en main pour les joueurs novices,

Ambiance fleur bleue

Dens la lignee du Titanic de James Carneron, les émotions et l'amour en général occupent une place primordiale dans Final Fantasy VIII. Ains, bien que les thèmes classiques de la série restent présents, l'histoire est loi surtout exée autour de l'évolution des relations entre les différents protagonistes et, en particuller, autour du fragile couple forme per Squall et Linoa. Vous n'échapperez donc pas a certains passages fleur bleue qui ne sont pas sans rappeler l'ambiance sitcom. Parfois un peu maladroites, souvent assez amusantes, ces sequences sont à l'image des heros qu'elles mettent en scène touchantes. De plus, en optant pour ce style de scènario, Square a proaux joueuses. Et puis, comme le soulignait si jusfinesse dans un monde de brute, cela n'est vrai







mais permet malheureusement moins de magouilles qu'auparavant. Dommage pour les fans. En somme comme le souhaitaient depuis longtemps les créateurs de la série, Final Fantasy VIII se rapproche véritablement d'un film interactif. Bravoure et émotions ne s'étaient ainsi jamais retrouvées aussi intiment liées dans un jeu dont 'objectif est de satisfaire et d'émerveiller le plus grand nombre de joueurs. Alors, si les habitués du genre risquent d'être un peu désarçonnés par es évolutions de gameplay, et même s'il elle n'est pas exempte de défauts, l'aventure reste passionnante et mérite d'être vécue. Un Final Fantasy pien atypique, mais un excellent RPG

Gollum

Une épopée romantique et énigmatique





comment Hearn sis ne se l'avoueront pas tout de suite, leurs deux œurs s'uniront, décupl par la même teur volunte de terrasser la prêthesse Édeardont la nuissa ce machiavélique serable etc. « origine de tous les maux actueis







Note



tement histoires senti-

re le royaume de Galbadia mi le coutre du Donne Ton-

versité de Balamb ne cesse de former des roupes d'élite Seed. Vous

mosmeres le jaure Sit el lum des plus trillents en a

diants qui, lors de sa pre

geante d'une organisation

de résistance. À partir de

Technique

Les classiques décors en 2D pré-calculée et persos en 3D. Scenes de combat toujours impressionnantes.



Esthétique

D'innombrables et superbes environnements fins et detailles, parfois un peu ternes cependant.



MO ISTERNÍNÍA

Les personnages se meuvent et expriment leurs sentiments de manière très réaliste Impressionnant.



פַּלְנוֹנִינִינִנוּנוֹנִינִ

Malgré l'excellent tutorial, maîtriser toutes les subtilités des menus requerra un bon temps d'adaptation



ジリリゴ

Des musiques d'ambiance de qualité inegale. Un rendu sonore synthetique peut-être trop marqué



ely ele eeruc

Une aventure de longue haleine où les rebondissements s'enchaînent sur un rythme soutenu



2/115

Une réalisation à couper le souffle Une aventure longue et prenante



פונונטונו

Un scenario trop dirigiste Des combats parfois trop longs



Note ¿éréini'h

Plus Ioin...

Le 23 novembre prochain, e Yokohama, se déroulera e Square Millennium Lors de oquare iminerition Lors que cette importante conférence, la société deviait dévo-ler un Final Fantasy IX ainsi que ses premiers titres PlayStation 2 Dire que l'événement est attendu tiendrait de l'euphémisme.



de Gollum

aments et la superbe réalisation de Final Fantasy VIII font de ce d'aire : Cele dit, je trouve que cet épisode reste un peu trop dirigiété é la même profondeur que ses prédécesseurs. Pas d'effolements toutefois, este un le cours no mes d'aisse de ble par tous les amoureux du genre.

L'avis de Greg

après le VIII, le VIII mieux traduit, plus joli, a de quoi ravir tous les joueurs. Enfin oresque, car FFVIII est un très bon RPG, mais un mauvais Final Fantasy. Le scénario un peu léger, les personnages secondaires trop creux et surtout ce principe énervant de monstres qui gagnent en puissance en même temps que vous gachent le plaisir.

Au départ,





Knock-Out Kings 64

Un an après la version PlayStation, KO Kings débarque sur N64. Une conversion orchestrée de main de maître mais peut-être un peu décalée par rapport au public Nintendo.



ur PlayStation, Knock Out Kings n'est pas parvenu à s'imposer comme une simulation de sport incontournable. Le titre d'EA Sports a même essuyé un bide commercial malgré d'indéniables qualités (un gameplay technique et une représentation des boxeurs ultra réaliste). Ce relatif insuccès n'incombait pas seulement au manque d'options mais tout simplement à la nature même de la discipline, à la vision que s'est fait le grand public du noble art. La boxe a, en effet, toujours été considérée comme un sport d'adultes sur lequel plane les spectres de l'argent, de l'arnaque et de la mafia. En effet, pour beaucoup de personnes, voir deux masses aux allures patibulaires s'éclater mutuellement le pif et les arcades sourcilières avec sauvagerie n'a rien de sportif. Le titre d'EA Sports n'a touché finalement que les fans, les fins connaisseurs. Du coup, on peut se demander si cette simulation de boxe est vraiment adaptée au public N64, ce dernier se situant dans une tranche d'âge inférieure à celle des joueurs PlayStation.

Une vision de la boxe réaliste

On est effectivement loin des jeux de baston traditionnels et des délires visuels des combats de Punch

fiche technique

Editeur | Electronic Arts Developpeur Genre Nbre de joueurs Niveaux de difficulté **Billiculte** Continues Nore de boxeurs

Special

Existe sur

EA Sports Simulation de boxe 1 00 2 Difficile Sauvegardes Compatible Rumble Pak **PlayStation**

Out (Nintendo) ou de Ready 2 Rumble. A l'inverse de ces deux titres résolument orientés arcade, c'est bel et bien de simulation dont il est question ici. Faire le forcing en bourrinant avec frénésie sur les touches du pad ne mène à rien, sinon à l'épuisement et à la défaite. Tout comme la version Play, KO Kings 64 demande un sens algu de l'observation et une maîtrise parfaite des déplacements, des deux gardes, des esquives et des coups (la panoplie de techniques est nettement plus vaste que celle de R2R et tous les coups ne portent pas de la même manière, il faut respecter certaines distances). Bref, mieux vaut apprendre à boxer scientifique, si l'on souhaite passer le troisième round et c'est ce qui fait la force de ce titre. Bien sûr, cette mouture N64 ne se contente pas d'être un simple portage et corrige en partie les défauts de





Un système d'esquive idéal. Codemasters devrait prendre exemple, pour Prince Naseem.

son homologue 32 bits. Le mode carrière bénéficie dorénavant d'une interface moins austère avec une présentation des coupures de journaux après chaque combat. Sympa. L'absence de championnat officiel se fait quand même sentir. Les phases d'entraînement, qui se limitaient à de simples frappes de sacs gérées par le CPU, ont été remplacées par deux mini-challenges : le premier consiste à mettre un maximum de coups à son sparring- partner en 30 secondes, le second à parer ses assauts. C'est bien, mais EA Sports aurait pu faire preuve d'un peu plus d'imagination en proposant, par exemple, du saut à la corde ou des épreuves de musculation à la Rocky, genre abdos, pompes, développés-



Vous pouvez incarner 26 figures emblématiques de la boxe. La version Play en proposait 35





couchés... Une gestion du régime du boxeur eut été également la bienvenue, mais bon. Parmi les autres petits plus, on notera la présence de « signature moves ». Chaque boxeur dispose, en effet, d'un voire deux enchaînements de coups personnalisés. Sinon, la vitesse d'exécution des coups a sensiblement gagné en rapidité, la représentation des rings et du public est moins sommaire et les développeurs ont exagéré les giclées de sang afin de dynamiser es combats. Malgré toutes ces améliorations, KO Kings 64 divise. Kendy, par exemple, le trouve enco-'e un peu lent. C'est vrai, mais cette lenteur relatire a le mérite de permettre d'exploiter les esquives on n'a jamais l'impression d'éviter les coups par nasard) et de ne laisser aucune place au bourrinaje Bref, s'il y a des fans de boxe sur N64, ils levraient y trouver largement leur compte

Willow



Des mouvements d'un réalisme incroyable bien s'un poil lents

La palette de coups est particulièrement étoffée pour un jeu de boxe Vous pouvez même repousser l'adversaire en cas de pressing



PlayStation know but kings 64 proposes an adition to play hoxeurs crees courront hear entends are intended carriers with a way is shown and a mode carriers with a way is shown and a mode of the course of the cour

Notes



15 Technique

Quelques légers enchevêtrements de polygones Motion capture et modelisation exceptionnelles



*Ξ៵វវរម៌វវព្សម*ខ

La modelisation des boxeurs est tout simplement parfaite, on les reconnaît au premier coup d'œil,



HOLDSHILLE

Une grande lecon de motion capture et de motion blending Mouvements parfaitement decomposes



Memiabilité

Bien maîtriser son boxeur demande une phase d'entraînement assez longue, Rien d'insurmontable



รียยร

Des bruitages pêchus et une ambiance de ring explosive. Plus vous mettez de coups plus ca hurle!



ely ek eètud

Le mode carrière est assez difficile mais peut lasser. A deux, on s'amuse hien



فالألا

Un gameplay technique La motion capture les raientis



שתיטונו

Des mouvements encore un peu lents. Un mode carrière incomplet.



etolu Levetui'l

pour las fans da bose

Plus loin...

Une version 64 bits de Ready 2 Rumble est actuellement en préparation dans les studios de Midway Ce titre 100 % arcade, limite parodique, deveit indiquement être plus adapte au public N64. Se sortie est prévue pour la fin d'année 99:



avis de Willow

L'avis de Trazom

Un sacre bond en avant a été franchi depuis le KO Kings 99. Les graphismes sont plus réalistes, l'éventail de coups a été élargi, les animations sont impeccables (malgré quelques exagérations). Le KO Kings nouveau possède de bien beaux atouts, malgre une certaine lenteur qui pourrait en gêner certains. EA va encoré gagner des milliards



fomula



Après une égition 98 calamiteuse, Psygnosis reprend ses margues avec l'aide de Studio 33 et nous livre une simulation de F1 aboutle. Une bonne surprise, ma foi.



'un des plus gros ratés de Psygnosis, l'année dernière, fut très certainement Formula One 98 Abandonnée par Bizarre Creation, les Initiateurs de la fameuse série, la chouette avait dû trouver dans l'urgence un studio de remplacement (les Ecossais de Visual Sciences), pour développer son jeu de Formule 1 et ainsi respecter les délais qui lui étaient impartis. Le résultat, personne ne l'a publié : un jeu de course torché à la va-vite (Argh, la réalisation graphique ! Ougl, l'I.A. !) qui ne supportait à aucun moment la comparaison avec son illustre prédécesseur. Autant vous l'avouer tout de suite, guand on a appris que le développement de cette édition 99 avait été confié aux développeurs de Studio 33, on a tous eu ici un petit moment de doute, leur précédente production, Newman Haas, n'étant pas franchement une référence de la course automobile virtuelle.



وو رتى يزل the leake

Alors ? Alors ?

Sans révolutionner le genre, les British de Studio 33 nous livrent là une simulation de F1 d'un excellent niveau. La première bonne surprise vient de la réalisation technique. Il n'y a pas de clippings, on a droit à des petits effets d'environnement mapping sur la coque des F1, le pot d'échappement de votre monoplace crépite lors des réaccélérations violentes, les alentours des circuits regorgent de détails, le phare arrière crée de jolies réverbérations sur le bitume par temps de pluie et le ciel ne se contente pas d'être un simple drap bleu sans vie. Pas de souci, d'un point de vue graphique, ce nouvel opus mérite amplement son macaron 99 Côté sensations, là encore, vous ne serez pas déçu. Le jeu tourne en 30 images par seconde, sans que le moindre ralentissement vienne perturber la course, et propose d'excellentes sensations de vitesse (F1 99 a passé avec succès le test infaillible du virage de Loews de Monaco I). Concernant le comportement de la monoplace, les développeurs ont su trouver un compromis idéal entre arcade et simulation. A l'inverse de F1 97, les pertes d'adhérence sur les bas-côtés sont moins sévères. Disons qu'on peut se permettre un petit écart dans l'herbe grasse à plus de 200 km/h, sans se transformer en toupie En revanche, les prises de trajectoire sont nettement plus paintues. Impossible ici de monter à pieds joints sur la pédale de frein, en braquant

fiche technique

Editeur Psygnosis *Dayaloppeon* Studio 23 Course de 11 Fou 2 ganka Hore de joueurs Hiveaux de difficulté *Officialle* Moyenne *Gauvegardes* Bontinue Compatible Dual Shock Special Suste sur Hien d'autre





Ance

La conduite est assez technique. Un mauvais reinage dans un virage et c'est le tête-à-queue





Les pertes d'adhérence sur l'herbe sont assez rares.

comme un sagouin dans un virage. La F1 partira alors gracieusement en sucette, en dessinant de jolies arabesques sur le tarmac ! Enfin, F1 99 corrige l'un des défauts les plus grossiers de la précédente mouture : l'Intelligence Artificielle. Le comportement des concurrents est, cette fois, difficile à prendre en défaut. Leurs trajectoires sont logiques, ils savent éviter les accidents et peuvent être victimes de pannes ou de sorties de piste. Bref, tout va bien. Néanmoins, cette édition 99 est oin d'être parfaite. Le pilotage au stick analogique est insupportable du fait d'une sensibilité exagérée de la direction. Les modes de jeu, quant à eux, se complaisent dans le classicisme : course simple. championnat, course arcade, mode 2 joueurs simpliste au possible (pas de concurrents gérés par e CPU !)... Pourquoi ne pas avoir prévu quelques nises en situation comme dans F1 World Grand Prix 2 sur N64, un mode Carrière ou bien encore ın mode Rival (Monaco GP Megadrıve) ? Le derner grief, enfin, porte sur la gestion des dégâts en node Expert, pas assez réaliste à mon goût. Vous ouvez heurter un concurrent ou une barrière de sécurité à grande vitesse sans subir le moindre dommage. Pour perdre l'aileron avant et fausser a direction, il faut vraiment insister ou rouler à ontresens! Les développeurs n'ont pas non plus iensé à intégrer un petit graphe permettant de surveiller l'état de la voiture et l'usure des pneus Jurieux. En dépit de ces quelques imperfections. ormula One 99 est actuellement le meilleur choix ju'on puisse faire en matière de simu' de F1 sur ette bécane (avec F1 97).

Willow

Du neuf





Un effet de pluie dynamique mais moins impressionnant que celui de F1 97.

Notes



Technique

Un excellent moteur 3D fluide et rapide Clippings et bugs de textures quasi inexistants



<u> ៩១វវទេវិទ្យា</u>មេ

Des decors fouilles et une belle modélisation de F1 avec, en prime, des effets de reflet.



uo Bisintula

Une impression de vitesse très convaincante Aucun ralentissement à déplorer



פַּלַנְלְנַלְנִלְנִבּוֹנִעבּלְעִנ

Excellente au pad classique Avec le Dual Shock en revanche, la direction est beaucoup trop sensible



รียมร

Les bruits de moteur sont identiques aux précédentes versions, Jacques Laffite récite son texte.



Durée de vie

Il est préférable de jouer le championnat en mode Expert. Mode 2 joueurs anemique.



P111-5

Un bon compromis arcade/simulation, La réalisation



בנונטונו

Seulement 2 vues externes La gestion des dégâts, le mode 2 joueurs

teretui'h etolu





pour les mos

pour les centus

Plus Ioin...

Le développement de Formula One 99 a mobilisé plus de 35 per sonnes. Les programmeurs et designers ont visionné plus de 150 heures de retransmission vidéo et n'ont pas hésité à consulter Ewen Honeyman (ex-ingénieur chez Williams), afin de rendre leur produit le plus réaliste possible.



Aucun bug dans le tunnel et de jolis effets de lumière Notez la présence des rétros en vue interne.



avis de Yallou

title of the state of the state

L'avis de Trazom

touche START pour quitter

Mount, entrete une mage quant à le nouvelle mouvre de F1. Carbos, les volumes et les taleures sont dus belles, mais d'enormes abentaçaire vennent entacher ce stru. Les orcutes ont des pistes ultre lement les commentaires sont complètement buggée, et le comportement routier est imité « portravaixe » Franchement, je reste our ma position initiale : F1 97 reste, et de lon, le melleur de la série.



Dino Crisis



Dino Crisis. Un titre evocateur, qui fleure bon les cris d'horreur, les animaux en furie et les membres humains arraches. Oui, plus j'y pense et plus je me dis que Dino Crisis, vraiment, porte bien son nom....

out commence de facon assez branchée

puisque, presque négligemment, vous lisez sur un écran de contrôle vos derniers e-mails (traduction en bon français : courriers électroniques). L'agent Tom vous fait part de recherches mystérieuses se déroulant sur l'île d'Ibis. Le docteur Edward Kirk, que l'on soupconne d'être mêlé à bien des événements, semble être le protagoniste principal de cette affaire. Votre mission, en tant qu'agent spécial, consiste à aller le chercher et à le rapatrier. Mais pour cela, vous ne serez pas seul(e)... lci, vous incarnez une jeune femme aux nerfs d'acier portant le nom assez peu banal de Regina (premier point : le jeu n'est pas sexis-

te). Vous vous rendez sur l'île d'Ibis avec trois autres personnes : Cooper, Rick et votre chef d'opération. Gail (deuxième point : il y a toujours plus d'hommes, mais

c'est souvent à eux qu'il arrive des bricoles). Vous survolez l'île, sautez en parachute et atterrissez. C'est la nuit. L'atmosphère est pesante. Cooper est séparé du groupe. Gail décide d'aller de l'avant, la mission restant une priorité. Tandis que le trio rejoint le centre de recherches, Cooper, dans la forêt, est poursuivi par une énorme créature. Ses yeux refusent de croire la vérité mais ses jambes obéissent à un instinct de survie primaire. Il fuit. La terre tremble, le bruit se rapproche. Un claquement sec. Des dents se referment sur le torse de Cooper. Il se retrouve coupé en deux (troi-

sième point : le deuxième point se vérifie). Le T-Rex pousse un cri perçant, annonciateur de bien des ennuis pour les membres survivants du groupe...



Resident Park...

Qu Jurassic Evil. C'est selon. Car, indubitablement, Dino Crisis fait penser à un croisement ludique entre le film phare de Spielberg et la célèbre série de Capcom. Le ton est rapidement donné ici. Tandis que Rick se rend dans une salle des commandes pour vérifier l'ensemble des installations, Gail disparaît tout à coup, après que vous l'ayez entendu vider son chargeur sur quelque chose. Vous vous retrouvez donc seul à explorer ce vaste bâtiment, et les rencontres que vous y faites sont rarement amicales. L'espèce de dinosaures dominante, ici, est le Vélociraptor. Ce choix délibéré de la part des programmeurs n'est pas fortuit. Ni trop gros ni trop petits, ils sont parfaits pour hanter les couloirs et vous poursuivre rapidement. Vous allez en rencon-



prix de la profanation...

fiche technique

Editeur Javaloppaur Gentle dore de joueurs viveau de difficulté Oifficulte Continue Nore de lues dans le jeu Spécial

Existe sur

Capcom Gapcom Aventure/horneur

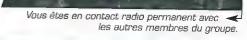
Mayenne

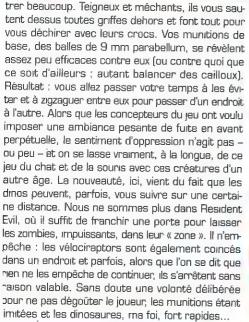
Beaucoup 3 fins différentes Rien d'autre

Attaquée par un Vélociraptor, Regina le repousse d'un violent coup de pied Blessee, elle se dirige vers la porte, la franchit puis la referme. Mais cela n'empêche pas la terrible créature de sortir à son tour...



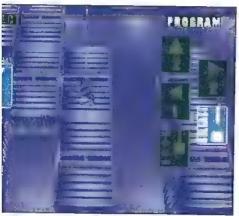






Des qualités sous-jacentes, certes, mais perfectibles

Pour sortir vivant des épreuves imposées par Dino Drisis, il faut avoir 1) un sens aigu de la survie, 2) un cerveau en état de marche et 3) une certaine dose de patience. En fait, vous vous rendez rapidenent compte que nombre de portes sont ici blo-



 Deplacez les caisses grâce à la grue pour vous rayer un passage





La clé de l'énigme

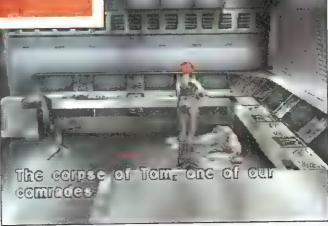
Les cles CDK sont, en fax, des disques magnetiques ou servent de cles pour ouvrir certaines portes. Lorsque vous les insèrez dans la serrure ad hoc, une « énigme » apparaît et il faut que vous deviniez un code. Plusieurs indices vous sont four nis pour le découvrir. Par exemple, avec une première ligne portant les lettres H B C E F A G D I, et une seconde les lettres B C F G I, le code à découvrir est. HEAD (on elimine sur la première ligne toutes les lettres de la seconde). Il y a évidemment des énigmes plus corsées (comme celle des clés SOL et LEO, mais la je vous laisse le soin de chercher). Hour ce qui concerne les ID Card ou carte d'acces leur utilisation se révèle gladique un ordinateur est, en fait, charge de les rendre utilisables.



cher, nou de qui contenhe les la card, de carde d'accès eur utilisation se revèle pladque un rolle de contenhe conditions. L'entrée d'un code d'accès et celle d'empreintes digitales. Pour le code d'accès, la lecture des différents mémos qui se trouvent dans le jeu autilit lu plupart du temps. En ce qui conce ne les emprentes digitales, en revanche, il faut aller les chercher sur les cores des victimes et les come pare une espèce de scanner portable pour les utiliser ensuite. Une saine occupation







Voici Tom, l'agent infiltré qui vous a tenu au courant des événements curieux qui se déroulent sur l'île, au début du jeu Il est mal en point.



Technique

Un Resident Evil avec des decors en 3D temps réel. C'est, ma foi assez reussi

នីទដាទ់ដីពួមទ

Décors réussis mais sans classe particulière. La 3D pas toujours facile à gerer, fait qu'ils sont parfois un peu vides

Aminasision

Monstres terribles et sautillants, soldats qui prennent leurs jambes a leur cou . Ca bouge bien.

Maniabilità

On passe ici son temps à zigzaguer entre les dinosaures C'est un genre

ジリリジ

Musiques effrayantes mais sans grande originalité, bruit des armes moyen et cris de dinos déchirants

Durée de vie En deux ou trais jours vous en

aurez fait le tour. Mais il y a des choses à decouvrir quand on le recommence.

FLICE

Idéal pour ceux qui n'aiment pas les grosses bestioles. Un jeu entierement en français

בונונטונו Pas vraiment original dans le fond.

Lassant et sans veritable suspens.



Mose ູ່ເອົາອີ*ໂ*ນໃ^າໄນ

Plus loin...



Le petit alchimiste.

quées. Pour les ouvrir, il faut soit récupérer des clés DDK (Digital Disk Key), soit utiliser une ID Card (carte d'identité spéciale). Je vous en dis plus dans un encart, jetez-y donc un coup d'œil... Cette recherche constante vous oblige à courir dans tous les sens, à fouiller toutes les pièces, à examiner chaque corps découvert... C'est un travail indispensable qui demande un grand sens de l'orientation et une bonne mémoire (ou un bon bloc-notes) mais qui devient fastidieux à la longue. Pour ce qui concerne la mise en scène de Dino Crisis – et c'est là le gros point noir du jeu - elle se révèle malheureusement assez décevante. La quasitotalité des temps forts sont annoncés de façon implicite lorsqu'apparaissent deux bandes noires, en haut et en bas de l'écran, pour marquer le coup façon cinémascope. Résultat, on ne sursaute jamais (ça m'est arrivé une fois, avec le T-Rex, mais justement parce que rien n'indiquait qu'il allait intervenir) ce qui, pour un jeu de « fuite en avant/horror » est difficilement pardonnable. De plus, les ennemis sont assez peu variés. Sorti des Raptors, très nombreux, vous rencontrez somme toute peu d'autres créatures II y a bien quelques T-Rex, Pteranodon et autres Procompsognethus (les tout petits dinos qui vous attaquent en nombre) mais on ne s'émerveille pas devant la richesse de la faune ici. Si Dino Crisis peut sembler s'en tirer honorablement aux yeux de nombre de joueurs - et ceux-là ne seront peut-être pas déçus - il n'empêche qu'il reste en deça d'un Resident Evil, quel qu'il soit. Le titre est intéressant mais il ne tient vraiment pas toutes ses promesses. Résultat, on se dit que ce Resident Evil sauce jurassique est peut-être un épisode qu'il vaut mieux oublier. Les vrais fans de la série peuvent le considérer, au mieux, comme une currosité...

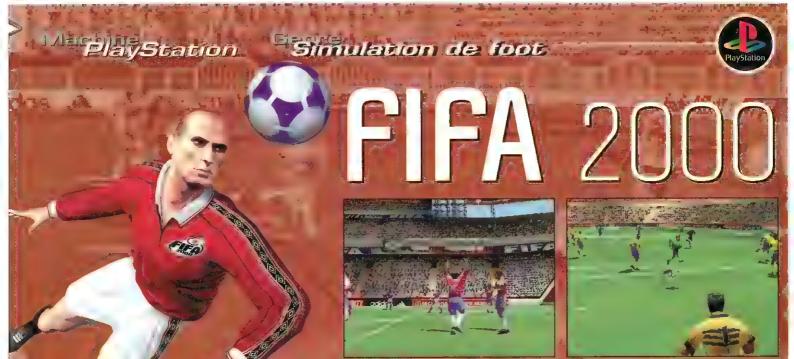
Chris



L'avis de Gollum

panner de le sege Reserte Evit : extenders avec imperience e nouveau bete d likems. Pour être trans, vois: ma déception de l'année. Guestion ambience, des moments de l'ippe : au secours, men n'est si aiment convencent l'illors. si cleat dur a avouer, ce titre devient vite lassant





n ce moment, à la rédaction, il y a un titre qui nous détourne de notre travail deux à trois fois dans la journée, quoique depuis quelques temps, on a dû se calmer un peu because bouclage difficile. Il s'agit, bien entendu, de la version japonaise d'ISS Pro Evolution, Impossible, en effet, de vous parler de FIFA 2000 sans évoquer ne serait-ce qu'une seconde le titre de Konami (test dans notre numéro du mois de décembre). Bah, voui, ISS Pro Evolution a carrément bouleversé natre vision du football virtuel. Du coup, jouer au dernier FIFA a été pour un grand nombre d'entre nous un véritable choc. Toutefois, pas de méprise, le titre d'Electronic Arts n'est pas la super déception à laquelle tout le monde s'attendait (que tout le monde espérait ?), ni une réactualisation éhontée. Seulement, à force de vouloir exploiter un filon, il s'épuise. Ce que nous avions constaté précédemment avec Madden NFL 2000 se vérifie ici avec la nouvelle édition de FIFA. Je sais, ie me répète à mort mais pour rendre plus attractive une simulation de foot, et plus généralement de



fiche technique श्वीस्थान Electronic Artis usvaloppsur EA Sports Simulation de foot Genra None de joueurs Myeaus de difficulte Time und Fantinus -Sauvegarge Plus de 300 Nore d'équipes Compatible Dual Shock Spécial. Kriste sur P& CD-Rom



En mode historique, vous aurez droit à des couleurs délavées.

sport, aujourd'hui, il n'y a pas un milliard de possibilités. Soit on opère une refonte totale de l'aspect visuel de son titre fétiche, en retouchant au passage les modes de jeu, soit on se lance le défi « cassegueule » d'aller au-delà de ce qui a déjà été fait. EA Sports domine le marché de la simulation de foot depuis des années et a dans sa poche des millions d'amateurs de ballon rond, représentant autant d'acheteurs potentiels, alors pourquoi prendre des risques inconsidérés en changeant une formule qui gagne ? Evidemment, les développeurs canadiens de FIFA 2000 ont choisi la première solution.



Les stades sont tout simplement magnifiques. Cette année, le public s'agite !



tain, j'ai tellement fait d'intro sur EA Sports et la série FIFA que là, ben paf, je bloque, j'ai comme qui dirait une panne, quoi. Je vous jure, c'est la

première fois que ca m'arrive!







CONSCIONATION DATE OF THE PROPERTY OF THE PROP

Le timing sur les gestes aériens est toujours aussi étrange.

O STATE OF THE STA

Pincez-moi je rêve!

On aura beau être un défenseur d'ISS Pro Evolution ou anti EA Sports, il y a une chose que personne ne pourra contester en jouant à ce nouveau cru. Visuellement, FIFA 2000 tue la gueule. Magnifique, splendide, superbe, voilà qui définit à merveille la réalisation graphique de cette simulation de foot. Une telle qualité esthétique sur PlayStation, non, c'est à peine croyable ! Même nos collègues PC de Joystick en sont restés baba. Le grain des graphismes a totalement changé, les couleurs sont vives, les terrains ont perdu leur aspect « nappe cirée à damiers » et les stades... mon dieu, les stades! Le public n'est plus une simple texture composée de carrés de couleurs. Les tribunes sont bel et bien occupées par de minuscules spectateurs dotés de bras et de têtes, si, si. En plus, tout ce petit monde s'agite lors des actions les plus chaudes (sommairement, certes, mais quand même!). La modélisations des joueurs, quant à elle, a encore gagné en finesse (sauf les visages, on a toujours autant de mal à reconnaître ceux de nos milliardaires en short): comme dans Madden NFL 2000, leurs différences de gabarit ont été respectées et leur posture pendant la course ne rappelle plus celle d'une guenon blindée aux dragées Fucas! Les scènes de célébration ou d'engueulade, enfin, sont encore plus nombreuses que dans FIFA 99 et contribuent à rendre l'ensemble, déjà très réaliste, hyper vivant ! Le plus étonnant dans cette histoire, c'est que la PlayStation encaisse tout ça sans broncher : aucune saccade, aucun ralentissement. Le grand luxe! On regrettera simplement que les déplacements des joueurs soient encore trop glissants. Ca patine pas mal, surtout avec une vue rapprochée, on ne sent pas vraiment les appuis (jouez avec la vue aérienne pour éviter cette sensation désagréable). Un défaut présent déjà dans la précédente mouture, qui aurait dû être corrigé. Autre détail, si les mourements sont nombreux, leur décomposition demeu-'e toutefois moins naturelle que ceux d'ISS Pro-Evolution. Mais bon, ça reste quand même d'un excellent niveau.

Des explosions de joie toujours aussi variées et spectaculaires. EA Sports a le sens du spectacle.



➤ Patator en pleine action ! Une fois dans les 18 mètres, c'est le but assuré !



➤ Une motion capture identique à celle de FIFA 99 et nettement moins détaillée que celle de ISS Pro Evolution.



Un jeu de foot 100% arcade



Contrairement à ISS Pro Evolution, on ne reconnaît pas les joueurs.



My way

ent revolutionneire. Un retriouve d'ailleurs, a'quelque, setais la plupe de la respective de la plupe de la respective de la plupe de la selbitión de la pueze de la competitiones s'inspirant de la Champions League de l'UEFA, à une bonne quinzaine de tour apparticipe de la coupe de l'UEFA, à une bonne quinzaine de tour apparticipe de la coupe de l'UEFA, à une bonne quinzaine de tour apparticipe de la coupe de l'UEFA, à une bonne quinzaine de tour apparticipe de la coupe de l'UEFA, à une bonne quinzaine de tour apparticipe de l'une de la coupe de l'une de l'une de la coupe de l'une de l





Choisis ton camp, camarade !

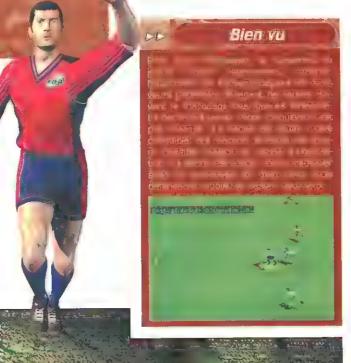
En revanche, le gameplay risque de confor-

ter les anti FIFA dans leur opinion. Autant être franc, après avoir goûter à ISS Pro Evolution, il est assez difficile d'apprécier le titre d'EA Sports. Gollum ne supporte pas, Traz a un peu de mal aussi. C'est vrai, j'avoue, FIFA 99 avait déià un p'tit côté bourrin mais, à l'instar de Tekken, il y avait une jouabilité à deux vitesses. On pouvait opter pour un style arcade en augmentant la vitesse de jeu ou bien exploiter à fond les feintes et jouer de façon plus technique. Là, le terme « simulation » ne convient plus du tout à cette édition 2000. Tout va trop vite, même en vitesse normale. Les joueurs remontent beaucoup trop rapidement le terrain et font des passes de 70 mètres... C'est sûr, les rencontres ont vraiment la pêche, il n'y a aucun temps mort, mais il faut bien avouer qu'on finit par céder au bourrinnage en donnant la priorité aux actions individuelles surréalistes. Ça donne un côté baby-foot aux parties. Tout en conservant les autres rythmes de jeu disponibles (normal, rapide, plus rapide, très rapide), EA Sports aurait dû prévoir une vitesse plus lente pour les amoureux du jeu collectif. D'autre part, il est beaucoup trop facile de marquer. Un fois le pied posé dans la surface de réparation, vous êtes à peu près sûr que la balle atterrira au fond du filet. En huit minutes, on atteint souvent des scores totalement délirants, genre 5-2, 8-3. Alors, pour que les choses soient claires pour tout le monde, je vais carrément l'écrire en gros : FIFA 2000 EST UN JEU D'ARCADE. Un excellent jeu d'arcade, d'ailleurs. Doit-on le lui reprocher ? L'IA est d'un bon niveau (bon gardien, pressings présents), c'est super accessible, le jeu bénéfice comme d'hab d'une surenchère d'options et d'équipes (cf encart), enfin, en mode International, le challenge donne pas mal de fil à retordre... Bref, si vous aimez ce style, ne vous privez pas. Maintenant, si vous êtes plus attiré par la simulation pure, ou que vous souhaitez vivre quelque chose de vraiment inédit, nous vous recommendons vivement d'attendre ISS Pro Evolution





de Villouv







Vote

Technique

Le moteur 3D gère un nombre incroyable de détails sans la moindre difficulté. IA de bon niveau.

Esthétique

Le plus beau jeu de foot de la PlayStation, Quel dommage qu'on ne reconnaisse pas les joueurs.

Animation La motion capture identique à celle de FIFA 99 a un peu vieilli. Moteur

Maniabilità

fluide et rapide.

Une prise en main instantanée. Le timing sur les gestes aériens est, en revanche, toujours aussi bizarre.



Sons

La foule s'exprime et les ziks ont la pêche. Ginola est aussi convaincant que la mère Denis.

Durée de vie

Pas de problème, comme d'habitude il y a de quoi faire. 300 équipes et des modes de jeu complets



Dieu que c'est vivant! Les mades de jeu, le nombre d'équipes, l'accessibilité.



Moins

Plus bournin que FIFA 99 Peu d'innovation en définitive.



Note d'intérêt

Plus Ioin...



 Le système de feinte est un peu moins pratique dans l'édition précédente.

L'avis de Gollum





Le Monde des Bleus

Longtemps annoncé comme le Gran Turismo des simulations de foot, Le Monde des Bleus daigne enfin montrer le bout de ses crampons. Tandis qu'Electronic Arts fait dans le grand spectacle tendance baby-foot et que Konami retrouve son rang de leader, l'aura des Bleus suffira-t-elle à Sony pour se faire une place dans cette lutte acharnée?

résente sur les stades français depuis le printemps 96, la PlayStation s'est rapidement intéressée à l'univers du foot. Pourtant, l'ampleur du phénomène Coupe du Monde a décidé Sony à utiliser cette heureuse circonstance pour s'investir plus encore dans ce domaine. Le Monde des Bleus allait pouvoir naître. L'objectif initial de cette simulation de balle au pied s'illustre par sa clarté : parvenir à retranscrire de manière ludique tous les éléments et valeurs du foot moderne, mais aussi à réanimer la flamme du « Et 1, et 2 et 3... » et son atmosphère conviviale. Un programme bien sympathique dans le fond, mais qu'advient-il de ces belles paroles une fois les crampons aux pieds et le Dual Shock en main? Allez, sifflons sans plus attendre le coup d'envoi.

Une première mi-temps prometteuse

Le match vient à peine de débuter que déjà Le Monde des Bleus se met en valeur. Un bref coup d'œil au nombre impressionnant de compétitions proposées suffira, en effet, à en calmer plus d'un. Ainsi, entre les innombrables championnats nationaux, les multiples coupes internationales et les modes de jeu cachés, l'amateur de foot aura ample-



Il est possible de choisir le degré de sévérité de l'arbitre et de ses assesseurs. Ne comptez pas qu'ils yous fassent des fleurs.



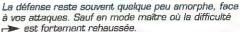
ment de quoi trouver son bonheur. Surtout que la courbe d'apprentissage du jeu a été particulièrement bien conçue et promet une durée de vie assez conséquente. Croyez-nous, lorsque vous vous frotterez pour la première fois au niveau maître, vous comprendrez alors instantanément le gouffre qui sépare les amateurs de l'élite mondiale. Le jeu étant réaliste, vous serez alors obligé de construire savamment vos actions, d'élaborer de véritables stratégies d'attaque ou de repli défensif. Un très bon point qui nécessitera néanmoins de longues heures d'entraînement intensif avant de pouvoir faire bonne figure à ce niveau. Un bon départ donc, mais nous n'en sommes qu'à la moitié du match, rien n'est encore joué.

Fin de match houleuse

Dès le retour des vestiaires, le couperet tombe. Malheureusement, un défaut majeur vient parasiter une bonne-partie du plaisir que l'on peut éprouver avec Le Monde des Bleus : la pesanteur des animations ! C'est un fait, au départ on se demande même si les matchs ne se déroulent pas sur la Lune, tant les joueurs se déplacent de manière mollassonne. Franchement, la motion capture est globalement exempte de reproches,



Avouez qu'il n'est pas évident de reconnaître au premier coup d'œil notre ami Zidane. Le modélisation des joueurs est, en effet, assez grossière











fiche technique

Editeur Sonv C.E.F. Developpeur Team Snhu Simulation de football Genre Nore de joueurs Niveaux de difficulté Difficulté Moyenne Continue Sauvegardes Nombre d'équipes 235 Special Dual Shock Rien d'autre Existe sur

Réalisme et choix tactiques

Aux vues des preversions que nous evions pu essayer, autant veus avouer que le Monde des Bleus nous avait plutôt déce. Heureusement, le dernier jet du libre corrige la plugert des défauts majeurs que nous avions consta tes precedemment la commencer par les problèmes d'Intelligence Artificielle des joueurs. Ainsi, les défenses ne sont pas les gruyères et autres pas soires que nous craignions (majore quelques flottements par moment) le terrain celà se traduit, selon la strategie sélectionnée, per des joueurs qu menqueront de manière plus ou moine soutenue leurs adversaires Malheureusement les vrais fanas de foot hoterons que le pressing defensi ne s'effectue pas tres haut sur le ponteur du ballon (sauf en mode maître) surtout que le programme privilégie le repli à l'étau frontal. Céla a pou cidence de laisser de grands aspaces a l'attaque qui ne se retrouve que rarement prise en tenaille: en tout cas l'orsque la machine gere le jeu. El outre geasiment chaque incursion dans la surface de réparation est syno nyme de but inevitable tant le gardier semble patrifié deffroi et de rigidite l'approche de l'at-

taque adverse A priori, rien de surréa liste dans cette attitude; sauf qu'à aucun moment on he peut sentir la force du tir La balle semble alors simplement rouler et le qual secmule cout ratatine sur sa ligne sans pouvoir arrêtei sa course Assez frustrant

mais l'absence de dynamisme des gestes est assez

stupéfiante. Même les passes et frappes à plei-

ne puissance manquent cruellement de patate et. finalement, seuls les dribbles agrémentés de crochets bien chaloupés se révèlent convaincants.

Un sentiment renforcé par la légère latence

constatée entre le moment où vous lancez l'ac-

tion et sa réalisation à l'écran, vite stressante. En outre, après plusieurs parties, on se rend

compte que les matchs sont assez stéréotypés

dans leur déroulement général. Bien évidemment, les actions varient perpétuellement, mais cer-

taines animations paraissent plutôt redondantes (les gardiens ne semblent posséder que deux types

de plongeon, par exemple), sans parler des com-

mentaires des sieurs Thierry Roland et Jean-Michel Larqué visiblement peu à l'aise dans l'exercice.

Bref, il ne faudra pas compter sur Le Monde des

Bleus pour révolutionner l'univers de la simu' de foot (ISS Pro Evolution de Konami s'en chargeant

à merveille). Ainsi, tandis que les amoureux du ballon de cuir risquent de ne pas lui pardonner

son manque de dynamisme flagrant, ce jeu n'est

néanmoins pas dénué de qualités, se révélant même assez complet (vive la licence!) et réalis-

te, pour intéresser les néophytes. Ceux qui ont découvert le foot grâce à la Coupe du Monde et qui souhaitent se replonger dans cette ambiance devraient alors apprécier ce petit jeu à sa juste valeur. Ceux qui se fichent des licences et recher-

chent la simu' la plus aboutie iront vers ISS. Deux

titres aux orientations distinctes pour deux publics

aux exigences différentes.

DD





L'option de relenti vous permet de visionner, à n'importe quel instant, les dix dernières secondes de jeu Pratique



O MANCHESTER

Notes



i dechnigue

Un moteur de jeu acceptable sans plus avec de rares ralentissements. Une 3D assez peu fouillée.



៩១វវវទ៌វវិវៀប១

Un habillage général tristoune et des footballeurs pas très reconnaissables. Des stades bien modélisés



Animarijon

Si les mouvements des joueurs sont bien animés, ils manquent cruellement de dynamisme.



etilideteueld

Une certaine latence dans les contrôles. Des milliers de combinaisons de touches à retenir.



ジリリジ

Une bonne ambiance dans les stades, mais les commentaires de Thierry et Jean-Mimi sont trop plats.



Durée de vie

Des modes de jeu très garnis. Mais aurez-vous le courage et la patience de tout ouvrir ?



2/115

Un football assez réaliste. Des modes de jeu ultra complets.



בנונפגיו

La pesanteur des animations. Une réalisation technique décevente.



Mote ¿ērēžui'u

Plus Ioin...

A l'image de la série des FIFA d'Electronic Arts, Sony compte bien débuter ici une longue et belle saga dans l'univers des simula-tions footballistiques. Possédant la licence de l'équipe de France jusqu'en l'an 2002, les réactualisations devraient se succéder chaque année Un titre spécial Euro 2000 serait même à l'étude



A chaque but, vous pourrez sélectionner différentes attitudes de joie grâce aux touches de la manette. Un

avis de Gollum moureux 🙉 * (Per Not » et noondicionnel d'ISS Evolution, javoue avoir éprouve des difficulti et » Monde des blèus. La leu est excessivement complet, dommege donc que les querces de jeu et les an maions soient si molles. Mais, au moins, ceux qui ont découver atbail avec la cermère Coupe du Monde recrouveront les ingrédients qui les ont lest reve

gadget sympatoche. 🚤

Gollum

L'avis de Willow

Autant FIFA 2000 est dix fois trop rapide, autant Le Monde des Bleus manque singulièrement de patate. Les joueurs sont, en effet, beaucoup trop lents pour qu'on prenne son pied. À côté de ca, le titre de Sony bénéficie de modes de jeu archi complète et d'une réalisation très acceptable. Un jeu de foot assez moyen, malgré tout.

Flate forme





Tarzan



Remises au goût du jour par les studios Disney, les aventures de Tarzan déboulent sur PlayStation en même temps que sort le dessin animé. Une sortie simultanée qui va faire le bonheur des enfants et qui va coûter très cher aux parents!

dapté à toutes les sauces depuis des lustres, la licen-

ce Tarzan semble être une

manne inépuisable. Séries télés, romans, films, goodies, l'homme de la jungle est un personnage universel déclinable à l'infini. Le dernier recyclage en date est signé Disney : un dessin animé ultra beau, plein de grands sentiments, d'héroisme, d'humour et de maturité. Aux Etats-Unis, l'énorme succès remporté au box office par ce film d'animation tend à prouver que Disney a, encore une fois, eu le nez creux en adoptant le roman d'Edgar Rice Burroughs sur grand écran ! Flairant le bon plan, le géant ricain en a fort logiquement profité pour mettre en chantier un jeu vidéo. Pour cette tâche, le studio anglais Eurocom a été réquisitionné. Fort de son expérience sur Hercule et A Bug's Life, les développeurs ont concu un jeu de plate-forme tout simplement parfait pour la cible visée : les enfants.

La magie de la jungle

L'aventure se déroule en grande partie dans la jungle inextricable, univers merveilleux où Tarzan a appris à devenir un play-boy musclé, viril et... espiègle! Au fil des 13 niveaux, vous le verrez grandir et faire petit à petit la magistrale démonstration de son incroyable agiité. Enfant, il apprend les rudiments de la vie, puis, devenu adulte, il gagne en confiance, défait des ennemis toujours plus imposants et commence à pousser son célèbre cri de mâle dominant. Pas de doute,



Les angles de caméra très dynamiques donnent lieu à des scènes superbes.

les enfants vont adorer ce personnage haut en couleur! D'autant plus que les développeurs ont conçu le jeu pour qu'il plaise avant tout à nos chères têtes blondes. Ainsi, comme dans 99 % des adaptations des productions Disney, l'action est ultra simple et facilement accessible. Dans un environnement 3D tout bonnement somptueux, vous dirigez Tarzan de liane en liane, récupérez des items pour gagner des vies supplémentaires et utilisez des fruits pour combattre une faune hostile. Basique et non-violent du début à la fin, le jeu mélange habilement des scènes de plates-formes classiques à des niveaux un peu





Tous les niveaux ne se passent pas dans la jungle.





S'accrocher de liane en liane est l'un des sports favoris de Tarzan.

Développeur Genré Nore de joueurs Niyeaux de difficulté Difficulté Gontinue Nore de niveaux Spécial Sony C E
Eurocom
Plate-forme
1
3
Enfantine

Enfantine Sauvegardes

13 + niveaux bonus Rien

Triste sur Rien d'autre

Le dessin animé dévoilé !

Alogs que le desein anime soit dens les salles obscurse dans quelques semaines (le 24 núvernate pour exerprecis). Fai zan Joue office in ayar gont de ce finor hockbuster signe Disney fan office (r. en contorna la roundre impressor nont destrous, proc. di DIA Certains sont accessibles des le début de laventure et dautres devrant être deuloques en recopurant dons quaqua niveral, les û atres compresant le matragram. Tous aus ed aus neuvent le cierio des opnores, the profit de marque que le cierio des opnores. To profit d'un rous qualle par le cierio des opnores, the profit de matragraph qualle passacient un arronne qu'il de controllar, acurage.







ilus originaux, comme celui où vous devrez échapier à un troupeau d'éléphants au cours d'une folle ourse-poursuite. Non, franchement, y a pas à dire : arzan est super efficace. L'action relativement ariée, associée à des graphismes toujours de bon oût, fonctionne à merveille. C'est rythmé, frais, épaysant et surtout très jouable. Le principe d'enironnement 3D à la Pandemonium, avec chemins réétablis et embranchements multiples convient arfaitement aux aventures mouvementées de arzan. On ne s'ennuie pas une seule seconde, les hases d'exploration ne sont jamais trop complexes t parvenir à la fin de chaque niveau est toujours ratifiant. Ajoutez à cela la présence de nombreux iveaux bonus et d'une foule d'extraits du dessin nimé et vous obtenez un jeu agréable, qui devrait aire un tabac auprès des enfants. Seulement voilà, u la cible visée, Tarzan propose un niveau de diffiulté qui ne résistera pas longtemps aux joueurs onfirmés. Et c'est bien là son seul véntable défaut. léfaut suffisant pour ne pas le conseiller aux pros u paddle!

Elwood



Tarzan
est un jeu
non-violent :
Tarzan se
débarrasse de
ses ennemis à
l'aide de fruits

Les mini-jeux ne sont accessibles que si vous récupérez, dans chaque niveau, les 4 moroeaux d'un parchemin.





larzan est un jeu non violent : la héros se débarrasse de ses ennemis à l'aide de fruits.

Le village suspendu dans les arbres de la jungle est tout simplement splendide!





Marque
de fabrique
Eurocom : la
coursepoursuite en
3D, comme
dans Hercule

Notes



euplinizel

Diez Eurocoyo, on commence & macriser les adaptations Disney. Du beau Junte



នី១វវវម៌វវិញរម

Le style graphique du désian animé est perfotement retranscrit. Superne !



เผยโดยเก็บปร

Un proteur en sinv 30 est parfait. Les animations des persos sont excellentes.



פֿצּונוֹנוֹנוּנוֹנוּנוּנוֹנוּ

Aucun problème pour diriger Tarzan. Les manips sont simples et à la portée des enfants.



รียมร

Belles musiques et bruitages dignes du dessin animé Voix en français of course.



Durée de vie

Tarzan est très facile, et même les enfants devraient vite en venir à bout.



2/110

Univers du dessin animé respecté Idéal pour les plus jeunes.



בונופונו

A éviter pour les fans da gros challenges. Une durée de vie courte.

tereini'b etok



pour les alus vieux



pour las Boinass

Plus loin...

Décidement, le mariage entre Eurocom et Disney fonctionne plutôt bien. En effet, après l'assez bonne adaptation de Hercule, le studio anglais persiste et signe avec un farzan très réussi. De quo rester confiant concernant l'avenir de Crash Bandicot Car, rappelons-le, c'est à Eurocom que revient la lourde tâche de développer Crash 4.1

Tarzan sur PlayStation, le nouvel ami des petits!

avis d'Elwood

ette adeutation de l'erzan est une vraie reussus braprismos superbes, amos not dele au dessin animé, jouabilité impeccable et, an prime, des connes d'extrairs de s uper production Disney! Bref, tout pour plaire à un public de joueurs en bas see ar contre, les plus vieux trouveront l'univers trop gamin et le challenge trop facile.

L'avis de Gollum

Si la dessin anime parait grandiose, c'est une certitude, le jeu est deja excellent. Des graphismes lumineux, une ambiance tribale vraiment sympa et, surtout, un gamepley à toutes épreuves ont été rassemblés efin de vous faire passer un agréable moment. Croyéz-nous, les plus jeunes craqueront instantanément tant les charmes de Tarzan sont efficaces. Une réussite.



no fear Downhill Mountain Biking



Loin des vélos de vitesse ultra profiles du Tour de France, Downhill met en scène des VTT tout-terrain taillés pour la descente de montagne. Mot d'ordre : du fun et des sensations fortes !

ranchement, je ne comprends pas l'intérêt d'un vélo. Non, c'est vrai, pourquoi se fatiguer à pédaler comme un malade pour avancer au rythme d'une tortue, alors qu'on peut utiliser un deux roues qui trace tout seul ? Hein, pourquoi ? Non sans blaque, en plus, quand on voit les cyclistes du Tour de France se vriller les mollets pendant 3 semaines et se doper aux anabolisants, on se demande vraiment où est l'intérêt de ce sport ! M'enfin, moi, ce que j'en dis... Par contre, le VTT c'est beaucoup plus cool, surtout lorsqu'il est pratiqué par une bande de malades dévalant des pentes abruptes à flanc de montagne ! Enfin bref, tout ça pour dire que l'idée de Codemasters de retranscrire en jeu cette discipline hautement impressionnante n'est, a priori, pas mauvaise. Seulement voilà, développer une « simulation de vélo » n'est pas un exercice aisé. En effet, autant pour un jeu de caisse il suffit de gérer l'accélération, le freinage et la direction (en gros, hein...), autant pour le vélo il faut simuler un très grand nombre de paramètres sur les seules touches du paddle! Pourtant, les p'tits gars de Codemasters sont parvenus à un résultat tout à fait honorable en nous pondant un No Fear plein de bonnes choses.

Vitesse, Tension et Témérité

Downhill propose des modes de jeu classiques : Championnat, Course simple, Contre la montre et deux modes multijoueurs (Duel et Tournoi). Avant de débuter le Championnat, la première chose à faire est d'apprendre à maitriser le pilotage complexe du VIT. Pour cela, une petite Course simple



fiche technique

Editeur Développeur Genne wore de joueurs Nivezux de difficulté Difficulté Continue Special

existe sur

Codemasters Codemasters Simulation de VII 1.0U.Z Variable. Out (sauvegardes) Il faut des protège-genoux Rien d'autre



fera parfaitement l'affaire. Une fois sur la piste, les premiers coups de pédales sont une vraie galère. Jugez plutôt : vous devez gérer au paddle les freins avant et arrière, la direction, les figures artistiques, la position du cycliste et son énergie (plus il pédale, plus il fatigue)! Fort heureusement, tous ces paramètres ne sont pas essentiels, et vous pouvez en négliger certains. Ainsi, la gestion de la position du cycliste (vers l'arrière ou nez dans le guidon) n'a pas grand intérêt, le frein avant ne sert jamais (préférez l'arrière pour les dérapages et les deux en même temps pour piler) et les figures ne méritent pas le détour. On touche d'ailleurs là un des points noirs du jeu. En effet, la possibilité d'effectuer des figures acrobatiques aurait pu être un



Le clipping est omniprésent sur tous les circuits. Dommage.







plus si les manips n'avaient pas été aussi peu pratiques à sortir et, surtout, si elles avaient été visuellement plus réussies. Remarquez, l'intérêt de Downhill n'est pas là. Non, ce qui le rend vraiment cool, ce sont les sensations fortes qu'il procure. Si, au début du Championnat (22 épreuves), le niveau de difficulté n'est pas trop élevé, il en va tout autrement pour la suite. Là, l'adrénaline coule à flots et le fun est bel et bien au rendez-vous. Les pentes abruptes vous propulsent à des vitesses suicidaires et les pistes chaotiques mettent à mal votre pauvre monture. Difficile donc, mais diablement efficace! Malgré toutes ses qualités dynamiques, Downhill n'est pas exempt de défauts. Au rang desquels on notera surtout une durée de vie un peu limite. Mais qu'importe, clameront les fans de simulations décalées : ce jeu est tellement fun qu'on lui pardonne ce « détail ». Mouais, par contre on sera plus intransigeant avec les bugs de collision parfois exaspérants et le niveau de difficulté bien corsé dans les dernières courses... Enfin, dernier détail très important, sachez que Downhill s'adresse avant tout aux joueurs susceptibles d'apprécier son pilotage complexe et tout en dosage. Les autres, quant à eux, le trouveront peut-être un peu trop difficile d'accès.

Elwood





Notes

ອເກົ<mark>ນເທາລອ</mark>າ

On regrettera quelques bugs de collision bien lourds et un clipping parfois prononcé.

Esthéthyus

Lanimation des cyclistes est réussie Les circuits sont parfois un peu « brouillons ».

neiżienink 🚹

Même si le moteur 3D semble vieillot, l'animation est très correcte

فَيُ اللَّهُ السَّالِدُ ﴿ وَاللَّهُ اللَّهُ اللَّهُ اللَّهُ اللَّهُ اللَّهُ اللَّهُ اللَّهُ اللَّهُ اللَّهُ ال

Maîtriser les réactions d'un VTT s'avère assez complexe et très « stratégique ».

16 Sons

Bonne ziks et, surtout, excellente reproduction des bruits du VTT !

elv eh eèrud

Un mode Champio<mark>nn</mark>at à la difficulté exponentielle et chellenges annexes

פוגולים 📥

La première vraie simulation de VTT sur PlayStation. Des sensations fortes vraiment agréables.

בוננטולו 🧲

Le pilotage élitiste pourra en rebuter certains. Des bugs de collisions agaçants,

7/10

etokı d'intêrêt

Plus Ioin...

Décidément, la mode semble être aux productions origriales sur PlayStation | Aprèsles motoneiges de l'excellent Slea Storm. Codemasters hous sort de son chapeau magique un sport lui aussipeu médiatise la descente en VTT. De la part de l'éditeur de Music on n'en accendait pas moids.



l'avis d'Elwood

o, mass com a fide; ment les déchanges u surent ; 'une ges compleme à métagraphe d'annoinn sait à quel pai, com se com de compleme à métagraphe de compleme à métagraphe de compleme de compleme de complement à complement de com

L'avis de Trazom

Par les cemps an l'ouvern, proront le risque de sortir une simu de v∏, i l'aliait oser. l'odemasters à parfaitement réussi son peri en proposant un jeu novateur et intéresseur à bien des égards. La maniabilité est excéllente, le moteur 3D est fluide et propos et les sensations sont présentes. Un jeu auquel on accroche pendant des heures :



Spyro 2 Pilis Ripto's Rage!

Après le succès du premier épisode, le jeune et fougueux
Spyro nous revient dans une suite haute en couleur, placée sous le
signe du changement dans la continuité. Histoire de ne pas trop chambouler une recette qui semble plaire aux joueurs prépubères.

quards du jeu vidéo, fans de scénarios « adultes » et

d'action trépidante, joueurs grabataires, passez votre chemin ! Ouais, zappez ces deux pages et allez voir ailleurs. Parce que là, on va parler de Spyro 2, et vous risquez de vous faire royalement chier en lisant ce qui suit. Faut dire que dans les aventures du petit dragon qui voulait devenir grand, l'ambiance « couches-culottes-areu-areu-biberon » s'adresse avant tous à nos chères petites têtes blondes avides de belles aventures, guidées par de grands

sentiments chevaleresques. Ils retrouveront avec plaisir le pauvre petit Spyro qui, à peine remis de ses précédents démêlés avec Gnasty Gnorc, replonge malgré lui dans un monde inconnu, menacé par l'ombre du nouveau méchant de service : Ripto. Et une fois de plus, il va se dévouer sans sourciller pour sauver tous les habitants des lieux d'un macabre destin. Y'a pas à dire, il a un sacré grand cœur, ce dragon!



Arrivé par une porte spatio-temporelle dans le monde d'Avalar, Spyro ne perd pas une seule seconde. Armé de sa carapace de dragon, de ses cornes et de son souffle brûlant, il part derechef à l'assaut des 29 niveaux du jeu, au bout desquels il pourra peut-être enfin goûter un repos tant mérité. Mais d'ici là, le parcours est semé d'embûches : ennemis à gogo, pièges plus ou moins prévisibles, petites énigmes à résoudre, objets à collecter, challenges débiles à relever... Spyro 2 fait dans la variété et dans la diver-



 Le premier boss est une formalité. Par contre, les suivants sont beaucoup plus balèzes.

sté. Une bonne nouvelle si l'on se remémore le caractère très linéaire du premier épisode. Car pour cette suite, les p'tits gars d'Insomniac se sont non seulement attachés à rendre l'aventure plus vaste, plus riche et moins basique, mais également à proposer plusieurs « niveaux » de jeu. Ainsi, chaque joueur pourra parcourir Spyro 2 comme il le souhaite : soit en bouclant chaque niveau le plus vite possible sans



Des tonnes de mini-jeux viennent animer les niveaux, à l'image de ce match de hockey!



fiche technique

Editeur Developpeur Genre Nore de joueurs Veaux de dittiente

Nore de judeurs Hiveaux de difficulte Difficulte

Continue Nore de niveaux Spécial Existe sur Sony C.t. Insomniac Plate-forme 3D 1

Moyenne Dui (sauvagarda)

II faur vna äma d'antint Hen d'adrice



Quelques casse-tête ponctuent le jeu. Mais rassurez-vous, ils ne sont pas bien complexes.

Des quêtes secondaires Notes secondaires

15 Technique

Peu de changements maieurs par rapport au premier épisode, si ce n'est des textures plus fines...

មួយស្រីស្រីទាំង

Le « style » Spyro n'a pas évolué : couleurs pastel et décors enfantins sont donc au rendez-vous.

ROESTEUTINE

Aucun souci à ce niveau. L'animation est fluide, rapide et sans bugs d'affichage

פֿלּנוֹנטִנינענּוּלִנ

Spyro est facile à manier, mais la gestion des angles de caméra n'est. pas parfaite

รีบมร

Musiques bien planantes. Voix off enfantines assez réussies, mais parfois trop niaises.

ely eb eeruu

Challenges nombreux, niveaux vastes, mais le jeu ne résistera pas longtemps à un bon joueur.

בעור

Un héros parfait pour les enfants. Des tonnes de mini-challenges assez marrants.

בּנונעלוו

Seuls les enfants accrocheront à l'univers enchanté de Spyro. Des angles de caméras parfois lourdingues.



Donner

Stoll i êrêbul'h

Plus loin...

Les developpeurs d'hisonnier ont voulu tirer les enseignements du premier apisode pour proposer un Spyro pour abouti et mieux pensei Cette tâche stant maintenent accemplie route l'équipe s'est lancée dans un projet PlayStation Pancoi e transceret. A suivre



Spyro n'a pas perdu sa manie des vols planés à rallonge, toujours aussi utiles pour survoler certaines zones.



Une bande d'esquimaux se plie en quatre pour aider Spyro à atteindre une plate-forme élevée.

Nouvelles aptitudes

Bonne nouvelle, outre ses classiques actions con

charger, cracher le feu, sauter planes Spyro est desormais capable de nager sous l'eau ou encore de grimper aux murs. Mais attention

pour récupérer ces « pouvoirs » inédits, il faudra systématiquement allonger l'oseille (des diamants).

Alors, récupérez tous ceux qui traînent dans les niveaux, ils vous serviront tôt ou tard



se soucier des quêtes secondaires (auquel cas il le claquera super rapidement), soit en explorant chaque recoin des mêmes niveaux, à la recherche de toutes les zones cachées et de tous les objets à récupérer (auquel cas la quête sera longue et plus complexe). Bref, Spyro 2 laisse le choix entre un cheminement simple et sans difficulté et un cheminement plus prise de tête. Un procédé idéal pour satisfaire tous les publics, de 6 à 12 ans.

Hormis cette innovation, cette suite réserve peu de surprises. Le moteur 3D a, certes, subi une petite cure de jouvence mais, dans l'ensemble, on retrouve le gameplay et l'ambiance éprouvés avec le premier épisode. Finalement, le seul gros regret réside dans les problèmes de caméra, toujours présents. Un comble pour un titre qui s'adresse à des joueurs assez peu expérimentés, qui risquent d'être déboussolés par des angles de vues parfois aberrants. Ben tant pis pour eux, ils n'ont qu'à être plus vieux!



Compagnons de voyage

de personnages secon avoncor, dirige la manette vers le haut »

cachées. Mais vos plus interessantes rencontres seront celles que vous ferez avec les persos qui vous proposeront de participer à des petits challenges



'avis de Elwood

il apporte

L'avis de Kendy

Benadiciano d'una priste en main algos es d'an niveau de difficulte massement, acta-Spyro 2 ne propose pas un challefige a la hauteur pour les experts des jeux de place forme. Ainsi, il s'adrésse avant tout eux tres leunes qui, eux, ne seront pas decue la voyage. Toutefois, sa réalisation lechée pourra accrocher pien des adultes.

George Doom-like







Quake 2



Le très mythique Quake II déboule enfin sur PlayStation ! Une adaptation sans surprise, fidèle à la version PC, mais à la jouabilité très crispante.

hhh Quake II!
Un nom magique
qui évoque chez bien des joueurs le souvenir
de longues nuits passées à explorer des niveaux
sans fin, à dessouder de l'alien belliqueux et à jouer
en réseau. Ça se passait sur PC, fin 1997, et, à
cette époque, ce chef-d'œuvre signé ld Software
les créateurs de Doom et Wolfenstein - était la crème
des Doom-like (depuis on parle même de Quake-like,
c'est dire!). Mais bon, depuis, les techniques de
programmation et la puissance des PC ont permis
aux développeurs de nous pondre des titres encore plus beaux, riches et surtout proposant un gameplay plus varié. Bref, de là à dire que Quake II a pris
un sacré coup de vieux, il n'y a qu'un pas...



Fidèle adaptation

Voir débarquer Quake II sur PlayStation est - a priori - une excellente nouvelle... Enfin, pour ceux qui n'ont jamais goûté à la mouture PC! Car, vous vous en doutez bien, en passant sur console, le jeu a perdu énormément de son attrait visuel et, surtout, une bonne dose de son excellente jouabilité. C'est pourquoi cette version s'adresse avant tout à ceuses qui ne connaissent pas celle qui fit les beaux jours du PC. Si tel est votre cas, vous pourrez découvrir un shoot 3D techniquement assez réussi, proposant des niveaux vastes à l'architecture futuriste, peuplés de centaines d'aliens prêts à vous barrer le chemin. Armé de votre arsenal ultra traditionnel, vous devez récupérer des clés de couleurs, buter tout ce qui bouge et, dans une moindre mesure, passer par des phases d'exploration. Bref, l'action est classique et ne semble pas poser de réel problème. Sauf un : la maniabilité ! Explications: contrairement au PC ou les Doomlike se pratiquent au clavier et à la souris, cette version PlayStation doit se contenter d'un simple



paddle. Or, cet accessoire est loin d'être idéal pour se diriger dans ce genre de jeu ! Tout ce qui concerne les déplacements, les tirs et les sauts est, certes, ok. Par contre, là ou le bât blesse, c'est au niveau de la visée. Que ce soit avec le stick ou avec les flips, il est très difficile de « locker » précisément les ennemis et de faire feu dans le mille. Or, l'action parfois intense qui règne dans les niveaux ne vous laisse pas beaucoup de temps pour réagir. Résultat, on rate trop souvent ses tirs, on s'énerve et on perd. Crispant, Seule alternative : utiliser la souris PlayStation car, dans cette configuration, la jouabilité change du tout au tout. Bref, si vous possédez cet accessoire, Quake II pourrait bien vous faire passer de bons moments, pour peu que vous appréciiez le gameplay assez basique.

Elwood





Les grenades sont assez difficiles à manipuler et leur précision n'est pas très bonne.

fiche technique

Activisian **Editeur** Developpeur Hammerhead Doam-like_ Genre Nore de joueurs Niveaux de difficulté Difficulté Variable Continue Dui [Sauvegardes] Nore d'armes Special Rien PG. HE4 Existe sur

L'arsenal du Quaker

Pistolet laser Shotgun, mitraillette, grenades, lance roquettes, Railgan Gading: Le choix des armes fait dans le classique vu et revu. Cela ne les empeche cependant pas d'âtre dans l'ensemble utica efficaces. Surtout le Railgun et le lance-roquettes, qui font de veritables ravages sur n'importe quel ennemi ! Mais bon, pour récepérer ces deux armes, ben va falloir un peu avancer dans le deux armes, ben va falloir un peu avancer dans le jeu; bande de reignants (











envahlssent a PlayStation !





La souris : accessoire indispensable

Accessive tres per utilise au Playstation, la adunis nouve aujound'hui un rôle, waiment digne d'interet, repone Quake il lauable l'en effet, les developpeurs d'Hammortead ont et l'excéllente idea de rendre leur production compatible avec les mulot estampillé. Sons le resultat une maniabilité décuplée et un confort d'utilisation prasque parfait. Dans la pratique, l'utilisation de la souris est simple vous la manipulez avec la main droite paur regarder dans teutes les directione, pirar et aauten et avec la main gauche vous vous replacez au paddie. Bon dans l'alospiu cest pas den que ideal compane aum clavier. Mais raute de mieux an ne va pas faire les difficiles.

ne va pas faire les difficiles !

Le mode 4 joueurs est. étonnamment. assez iouable. Un petit plus agréable

A deux, les deathmatchs sont assez intéressants. Rourrins certes, mais bien trippants.

Notes

Technique

Vu la gourmandise d'un moteur 3D de Doom-like la Playstation s'en sort bien...

<u> ៩៩៥៤ខ្មែរ</u>ប្រទ

Fidèle à la version PC, cette adaptation en conserve le style graphique et l'ambiance



Animation

Pas de raientissements importants, mais on est - très logiquement - loin du standard PC.



Maniabilité

Jouer à la manette est une épreuve éprouvante. Beaucoup mieux à la souris !



SUID

Musiques rythmées mais répétitives. Bruitages et sons d'ambiance corrects.



Durée de vie

Si vous surmontez l'épreuve de la maniabilité, Quake II est long. Mais également linéaire.



PLUS

Un moteur 3D correct pour la Playstation. La possibilité de jouer à la souris.



פונופונו

Le style Quake II a assez mal vieilli. La maniabilité insupportable au paddle.

térétai'll etolu





anddle

2 60 डामार्गञ

Plus Ioin...

S'il existe un genre que la PlayStation aura eu beaucoup de mal à honorer durant sa longue carrière c'est bien le Doom-like Logique, quand on sait que ces jeux nécessitent une grosse puissance de calcul et qu'ils ne sont vraiment jouables qu'avec un clavier et une souris !





L'avis d'Elwood

Lui use plus calèbres Doom-like du PC assaye tant bien bie mai de se convertir à la Lui was pas caleures committe un recoduit techniquement au point, visuellement assaz sauce PlayStation. Résultat un reuduit techniquement au point, visuellement assaz réussi, fidèle à l'original, mais a la jouabilité mellieureusement trop délicate au paddle. Autre point nour l'umbrince et le gameplay ont pria un seriour coup de visue.

Lavis de RaHaN

Dette version reste la plus fidele à l'original. Techniquement, elle satisfere les raus de « First Person Shooters ». Les autres éprouveront quelques difficultés avec la maniabilité. En fait, le retard de l'adaptation et la présence de titres plus riches sur Play empêche Quake 2 de s'en

Marvintendo 64 Course automobile





World Driver Championship

Si la patience est l'art d'espérer, alors les joueurs qui attendaient vainement de voir débarquer sur N64 un jeu de caisse digne d'intérêt sont des gens pétris d'espoir... Et, aujourd'hui, des gens comblès...



n aura poireauté un bout de temps pour la voir débarquer, cette sacro-sainte cartouche qui allait enfin redorer le blason de la N64 en matière de simulation automobile. Mais nos espoirs n'auront pas été vains car, un jour, Boss Games a entendu les pleurs des fans désespérés. Devant une telle détresse, ils se sont lancés dans le développement de World Driver Championship et, aujour-d'hui, ils viennent combler le cœur désemparé des Nintendophiles adeptes du talon-pointe!

Avec VVDC, vous voilà donc embarqué dans une longue et difficile compétition d'inspiration GT. Au début, seule une petite écurie accepte de vous engager comme pilote Débutant, vous héritez d'une caisse super pourrie et partez à la conquête du premier championnat composé de 2 courses. Avec la rage du mec qui en veut, vous arrachez la victoire et obtenez votre premier trophée tout recouvert d'or. Attirée





par votre réussite, une nouvelle écurie tente de vous débaucher. Libre à vous d'accepter son offre ou de rester avec l'équipe actuelle... En tout cas, une chose est sûre : quel que soit votre choix, vous allez petit à petit atteindre les hautes sphères de la compétition. Et, là, croyez-moi, vous allez périr votre race (pour rester poli)!

As du volant, réveillez-vous !

Composé de 10 Championnats, durant lesquels vous devez enchaîner plusieurs courses d'affilée, l'ensemble de la compétition affiche un niveau de difficulté très élevé. Tellement élevé même que certains joueurs risquent de jeter l'éponge très rapidement! Car WDC est tout sauf un jeu facile. Lorgnant clairement du côté de la simulation tout en possédant quelques stigmates d'un jeu d'arcade (les voitures ont tendance à jouer les savonnettes), il vous oppose, en effet, à des adversaires extrêmement coriaces à l'I.A. très (trop ?) poussée. Mettre une bonne distance entre eux et vous est quasiment impossible et, à la moindre erreur de pilotage, ils pointeront le bout de leurs pare-

chocs à quelques centimètres du vôtre. On touche d'ailleurs là au plus gros défaut du jeu. En effet, battre vos opposants à la régulière est une véritable épreuve de force, tant leur pilotage est proche de la perfection! Ils ne partent quasiment jamais à la faute et, si l'envie leur prend de vous doubler, ils y vont franco, n'hésitant pas à vous faire sortir de votre trajectoire, sans que cela influe pour autant sur la leur! Bref, pour avoir une chance de gagner, mieux vaut piloter très propre et éviter tout contact avec une autre caisse!

A part ça, WDC propose vraiment un challenge intéressant et riche. Plus de 30 caisses superbement modélisées inspirées de modèles existants (« inspirées » car le jeu ne possède aucune licence), un pilotage assez réaliste qui ne pardonne pas la moindre erreur, 10 environnements de courses réussis pour



 Le rétroviseur est indispensable, pour voir où se trouve la meute.

Aucun problème, les replays dynamiques sont aussi classes que caux de Gran Turismo.



Continue Sauvegardes Nure d'environnements 10 (29 circuits) Spécial Rumble Pak Existe sur Rien d'autre



Pur look

Toutes les voitures disponibles s'inspirent plus ou moins fidelement de vrais modeles. Ainsi, on reconnaîtra sans peine des pseudo Porsche. Corvette, Mustarg, Lotus Esprit, Viper et autres McLaren F1 i Dans l'ensemble, tous ces boildes affichent une modelisation impeccable et un comportement routier cohérent, pour ne pas dire réaliste. Enfin dernier détail, sachez que chacun de ces véhicules (16 au total) est décliné en plusieurs variantes de puissance et qu'ils appartiennent à deux estégories distinctes les G11 et les G12. Ce qui nous donne au final une trentaine de caisses, allant du veau sous-motorise à la bête de course uttra puissante.





29 courses (dont la majorité doit être délockée), des replays super classe, un mode deux joueurs convivial... Décidément, ils ont bien bossé, chez Boss (ok. elle était facile). Pourtant, World Driver n'est pas parfait. En effet, les raisons pour lesquelles il n'hérite « que » d'un 7 sont simples. Primo, le niveau des adversaires est vraiment trop délirant et peut entraîner chez certains joueurs des belles crises de nerfs. Secundo, l'absence d'une gestion du Ram Pak est extrêmement dommage, d'autant plus que même sans cet accessoire, les graphismes s'avèrent assez beaux... mais flous. Alors imaginez avec ! Enfin, dernier grief à signaler : les musiques et bruitages insupportables à haute dose ! Cependant, même avec ces tares, WDC est sans conteste le meilleur jeu de caisse « sérieux » sur N64. Une sorte de mix réussi entre Need for Speed pour les circuits et la modélsation des caisses et Gran Turismo pour le pilotage et les replays!

Elwood



TO See TOPE STATE OF THE STATE

La gestion des vibreurs est réaliste. Si vous montez dessus, la caisse perd en adhérence

A deux, la jouabilité reste excellente et les ralentissements discrets

L'arnaque de la haute résolution

De memoire de souptar ente l'arais jamais vir sur NS4 augez piurot, afin de pallier l'absence d'un mode graphique avec gestion ou Ram Par les developpeurs nous ent ponde un très surfait mode « haute résolution ». En fait l'astuce peur affiner les graphismes est simple si vous le soutratez, vous pouvez afficher l'echan de jeu en mode cinemascope au lleu du gaditionnel 4/3. Dans cette configuration le jeu est serties un peu plus beau, mais l'affichage de prana alors plus goulei bas de l'echan ! Sur un grane reference qui passe mais, par contre sur un 36 on embliez que de suite l'Bref, au jeu de cette simili naute espolution au rabais, on agrations fere la présence du Rami Pair. Mais por los na peut pas tous avent



Notes

15 Technique

Déception, le Ram Pak n'est pas géré Sans l'effet de flou, le jeu aurait éte supertie



Eshibitille

Environnements des circuits réussis et varies. Modélisation des voitures exceliente



सर्वाराहर है।

Aucun problème de ralentissement, en solo comme en multijoueurs



פֿצונוליובונובולו

Maigré le côte savonnette des caisses les modèles physiques sont réussis



SOME

Ziks ultra lassantes et bruitages des moteurs de piètre qualité



Durée de vie

Le mode solo est aussi long <mark>qu</mark>e difficile et les circuits relativement nombreux,



Plus

Un jeu de caisse intèressant sur N64 Des modèles physiques essez poussés



בנונעונו

Niveau de difficulté parfois trop éleve Le Ram Pak, ga sert à quoi déjà ?



ฟอร์อ ฝีวีกรีอีรอิร์

Plus loin...

Peu connu Boss Game Studios est une boîte de développement américaine basée à Washington. On lui doit entre autres Spider sur PlayStation, ainsi que riwisted Edge Snowboarding et Top Gear Raily, tous deux sur N64. Spécialisé dans les jeux de course en cour genre, Boss planche actuel lement sur un certain Stum Racer 3000. Le revival de celèbre Stunt Race FX de la Super Nintendo? Ca mente une petite enquête.



L'avis d'Elwood

e vieil adage selon lequel mieux vaut tard que jamais s'applique parfatement a Vorld Driver Championship ! En effet, ce titre signé Boss Game offre à la N64 son remier jeu de caisse « sérieux » vraiment intéressant... Depuis le temps au on ttendait cette perie rare, on avait presque perdu espoir !

L'avis de Trazom

Si fon ne devait retenir qu'un seul tere de course auto sur N64, ce serait assurement celula ! WDC a, en effet, des atouts plus gu'alléchants. Il est beau, voire très beau en hi-res' (avec écran géant), plutôt long, et les modèles physiques des caisses forcent l'admiration Si vous almez les courses de tutures sur N64, foncez sans problème sur ce petit bijou!



Jeu-messie très attendu par les possesseurs de N64 Jet Force Gemini nous dévoile enfin sa véritable teneur Un brin décevant, ma foi...

uoi de plus pratique que de sortir du fond de son sac magique le très utile tyran assoiffé de pouvoir, pour offrir aux joueurs transis de nouvelles aventures mouvementées ? C'est en tous cas l'excuse classique employée par Rare pour nous dispenser son savoir-faire vidéo-ludique ! Le très frustré Mizar menace de conquérir la planète en envoyant ses fameux soldats fourmis. Heureusement, yous avez adoré Starship Troopers au cinéma, et l'idée de casser de l'insecte trottait déjà dans votre esprit. Vous incarnez donc la Jet Force Gemini, sorte d'avant-garde contre l'injustice, composée essentiellement de deux personnages humanoides (Juno et Vela) et d'un chien (Lupus). Si, au départ, vous ne disposez que de Juno et d'une arme à la capacité limitée, la suite risque pourtant de vous réserver d'agréables surprises.





➤ Des douilles de cartouches bleues s'échappent de votre arme pour renforcer l'effet de puissance de feu

On a droit à un style de nage nettement moins sexy que dans Tomb Reider!

fiche technique Loileur Nintendo Developpeur Bare Genre Action/Plate-forme Nore de jupours 1 à 4 Niveau de difficulte I Difficulte Moyenne Continue Sauvegardes Nore de persos à incarner 3 Spécial Utilise le Ram Pak

txiste sur

Rien d'autre

Un jeu de plates-formes ou d'aventure-action ?

Etrangement, le soft se rapproche plus du style de l'action-aventure que de la plate-forme comme l'annonçait Rare, avec ses phases de recherches à base d'énigmes, et ses passages de shoots endiablés. Car au départ, vous irez « tailler une bayette » avec les gars du coin, étrange croisement entre la race des Ewook et des Mogwaï, qui vous conteront ou vous feront revivre par télépathie le début de leur génocide. Parfois, de vieux sages vous éclaireront de leur précieux savoir ou vous offriront des items nécessaires pour continuer votre aventure. Autant d'indices propices pour faciliter votre quête de libération, en somme. Autrement, il faut avouer que Jet Force demeure assez répétitif dans l'ensemble, même si un semblant de variété (le fait de pouvoir switcher entre les persos) pourra trancher dans votre traintrain. En vérité, les seules motivations valables proviennent des nouvelles armes, qui changeront votre manière d'annihiler l'ennemi. En bref, on est loin de goûter à toute l'excitation ludique promise par Rare.





0200

Maintenez le bouton R pour placer manuellement votre mire sur la cible Le calibrage s'effectuera avec le stick analogique !



Une maniabilité accusatrice

Du point de vue de la réalisation technique, on reste en deçà de ce que proposait Zelda il y a quand même presque un an ! Si, avec le Ram Pak, le titre s'en tire plutôt bien en termes de fluidité d'animation et de graphisme, l'inverse garantit, en revanche, pas mal de ralentissements et d'effets de brouillard propres à la 64 bits de Nintendo. Par contre, du côté de la maniabilité, cela sent le roussi ! En effet, votre personnage possède une inertie persistante qui favorise les chutes mortelles, et l'unique vue de caméra ne vous permet pas toujours de cerner judicieusement vos actions. De plus, la visée manuelle s'avère très instable et nécessite trop de doigté. Alors en pleine attaque massive, vous imaginez : c'est la débandade ! En résumé, Jet Force Gemini est une grosse déception au regard de l'immense tapage médiatique créé par Rare. Cela ne l'empêche pas pour autant d'être un bon petit jeu. Toutefois, your feriez mieux d'attendre DK 64 pour apprécier tout le talent de Rare.

Kendy

Jet Force Gemini Jet Force Gemini Jet Sera pas Jet Méda Jettes Street

Le mode multijoueurs

Vii braivers des option à la Codentière qui vous offices la possibilité d'exprimer librement coute votre à gréssite. Il suffit pour cela pière deux on plus (postir les nomement et ple servicument le mice l'adian à les uses de comeme reparet per a la passi appropries, in, obre le diminare du engage mons l'En effet, le portage de librea ou operative commune à l'elempissement de votre chanan de vision dupa peshanit l'encors un apart du prépase dans l'esse









Notes

16 Feet

decimination of

Sans le Ram Pak, l'animation est saccadée. Avec, c'est corrigé et on obtient des graphismes plus fins.



Esthétique

Vos persos font dans le style manga alors que vos ennemis donnent dans le genre ricain. Assez particulier



Animation

Asser inégale d'un niveau à l'autre. La veriente dépend du nombre d'ennemis et de polygonés à l'ésnem



estition in the

L'unique vue de caméra rend les actions confuses. Sinon votre héros possède une inertie trop légère.



Sons

Les musiques orchestrales confèrent au jau des allures de superproduction



eiv et eèrud

Si les stages sont immenses, le mode multijoueurs pourra aussi prolonger la durée de vie du titre.



धारिष

Une belle réalisation On peut changer de perso en cours de partie



Moins

Un intèrêt décevant. Une vue de caméra confuse.



Note d'intérêt

Plus Ioin...

Développeur privilègie de Mintendo on doit à Rare deshits en puissance tels que Banjo-Kazooie Killer Instince Gold ou encore la serie des Donkey Kong Land sur Super Nintende. Si la societe anglaise nous avait habitués à des jeux de qualité jusqu'ici, son dernies produit, semble pourtain déroger à la règle, ueu ersatz pour patienter jusqu'à DK 64 ou grosse fatigue. Seu favenir nous le dire.

loin dans le jeu, une arme munie d'un réticule de visée vous permettra de sniper vos adversaires à grande distance!

L'avis de Kendy

JFG possède de bonnes idées comme changer son personnage en cours de partie, o encore s'affronter jusqu'à quatre simultanément en mode multijoueurs. Mais à côté de cele, son intérêt limité et sa maniabilité confuse le rendent à plus d'un titré décevant. Beau mais, hélas, tade:

L'avis de Willow

Décevant de la part d'un développeur aussi talentueux que Rare. On est bien loin du fun de GoldenEye où de Babia Kazooie. Jet Force Gemini s'annoncait varie et révolutionnaire au final, il ne s'agit que d'un jeu de tir sans personnalité et répétitif à outrance. Reste une réalisation graphique acceptable pour se consoler. Moi, je dis boart.

MarplayStation

Simulation de foot américain



Madden Afl



2000



John Madden est de retour, plus en forme que Jamais, pour une édition 2000 de qualité mais sans grand intérêt pour ceux qui possèdent déjà la précédente mouture. Explication

I semblerait que sur PlayStation, EA Sports ait épuisé toutes ses ressources en matière de réactualisation sportive. Les années précédentes, les développeurs avaient encore la possibilité d'innover sur le plan technique, aujourd'hui, il faut bien reconnaître que c'est devenu nettement plus difficile. La console de Sony a encore des ressources, mais quand même pas au point de permettre de révolutionner un genre. FIFA 2000 et NBA Live 2000 seront d'ailleurs très certainement à l'image de cette édition 2000 de NFL. Les habitués de la série Madden, ceux qui ne loupent aucun millésime, risquent en effet de rester un peu sur leur faim. Entre les deux éditions, on ne note finalement aucun changement fondamental, tant du point de vue du gameplay que de celui de la réalisation technique. Rien, en tout cas, qui pourrait justifier un nouvel investissement

Pas indispensable

Le changement le plus flagrant concerne la vitesse de jeu. Les déplacements, les passes, les réactions de l'adversaire sont désormais beaucoup plus vives. Ce gein de rapidité, bien qu'appréciable (les parties ont vraiment la pêche), rend néanmoins la simula-

tion moins accessible aux débutants. Heureusement, le mode entraînement a été conçu avec intelligence. Pour ce qui est de l'aspect technique, là encore, il faut avoir un œil bionique pour déceler des différences avec la précédente mouture. Madden 99 avait, il est vrai, placé la barre très haut. Ainsi, les enchaînements de mouvements sont un chouïa plus coulés (ça se remarque surtout sur les plaquages violents), le quarterback dispose d'une feinte supplémentaire, les tailles ainsi que les gabarits des joueurs de la NFL ont été respectés (on a droit à des joueurs obèses !), les célébrations après un











touchdown sont plus variées, et la

modélisation des stades a légèrement

gagné en précision. Les modes de jeu, quant à eux, se sont enrichis de deux petites nouveautés : le mode Situation, composé d'une

vingtaine de scénarios historiques, et le mode Challenge, dans lequel yous devrez relever 100 défis de difficulté croissante (saquer un quarterback, parcourir 200 yards avec un joueur en un match, marquer un certain nombre de points en un temps donné, etc.). Côté gameplay enfin, une igne jaune permet de visualiser l'endroit du touchdown. Bien trouvé. On s'étonnera cependant que es défauts les plus crispants de l'édition 99 n'aient pas été corrigés : la consommation en blocs mémoire est toujours aussi exagérée (5 blocs en moyenne par mode de jeu, 1 bloc pour les options). 'interface des menus demeure un modèle de complication et les temps de chargement sont d'une enteur exaspérante. Comme je le laissais sousentendre plus haut, ceux qui possèdent déjà Madden VFL 99 peuvent très bien se passer de cette édiion 2000. Il leur suffira d'aller faire un petit tour lans l'éditeur de joueurs pour remettre à jour les iffectifs de la NFL et ainsi donner une seconde jeuiesse à leur simulation de foot américain préférée. es curieux, quant à eux, découvriront un jeu de port complet, un peu difficile d'accès certes mais arfaitement réalisé et doté d'une réelle profon-

La routine

pus retrouverez dier ous retrouverez dier options de jeu habit in me l'année devoiere le mode Saison vous donne le possibilité de jouer un requiere de le calendrier officiell ou bit creer une de toutes primode Tournai es bait meme scheme vous pourrez en plus y integrer 8 du 16 rantas Draft (les femeuses formations imaginaires). Le noute Franciquant et lu est toujour riche et difficile d'accès. Dier permet de manager une quipt di votre choix du votre choix essons un airmoire Ma.

etc 'Quel Jommage répendan que l'interface des menus p'ai loss été améliore



Notes

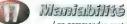
Un moteur de jeu exempt de tout reproche, fluide et rapide. Quelques

bugs, mineurs cependant.

Peu de changement par rapport à la version précédente, Modélisation des stades et des joueurs précise.

Animation

Les mouvements des joueurs sont réalistes et très détaillés. Animation sans anicraches.



Les commandes sont bien pensées et le système de zoom donne une bonne vision de l'action,

5 Sous

Une foule enthousiaste, des commentaires réussis et des bruitages dynamiques L'essentiel

A l'instar des précédents volets, cette édition 2000 propose des modes de jeu complets.



L'IA, la motion capture, Un rythme de jeu plus speed,

Moins

La consommation de blocs mémoire. Menus toujours aussi pourns.



Note d'intérêt

Plus Ioin...







➤ Les audibles, ou l'art de transformer une

course en passe et vice versa !

avis de VVIII ev

leur de jeu.

L'avis de Trazom

Les portes de la Citation de la Cita



Star Wars Episode 1: Ia Menace Fantome



L'espèce de gatling par terre est un fusil blaster. Jamais vu de tel calibre dans la saga...



Certains objets sont manipulables. Mais la très basse définition des graphismes empêche parfois de les identifier au premier abord.



fiche technique

Editeon Développeur Genre Hore de joueurs Myeso de difficulte Ontinue Hore de persos jousbles

enste sur

Ubi Soft Big Ape [USA] Action/aventure 1

Moyenne Sauvegardes

Glip de Doel of the Fales PG GO-Rom Je suis fan de Star Wars, vraiment. Je tenais à le dire parce que beaucoup pourraient croire le contraire, après ce qui va suivre Mais si, si, vraiment, j'adore La trilogie en tout cas, Plus fan que moi... y à pas,

eorges Lucas a construit, ou tout du moins initié, un mythe : Star Wars, une des plus fabuleuses œuvres de Space Opera du cinéma. Qui d'autre que lui pouvait tout fracasser ? Certainement pas moi, en tous les cas, car, mine de rien, il faut un génie bien spécial pour le faire aussi méthodiquement. Après les deux bandes annonces de l'Episode One, j'étais fou d'impatience. Puis j'ai vu le film. Ça m'a quelque peu refroidi, d'autant qu'entre temps, la folie du merchandising est devenue fort agaçante. Je vous passe quelques étapes de ma dégringolade du paradis des fans, pour me concentrer sur les deux dernières : le jeu Saga Star Wars de la Française des Jeux et celui sur PlayStation dont nous allons parler maintenant.

Réveillez-vous!

Développé par Big Ape pour le compte de LucasArts, La Menace Fantôme se révélait déjà décevant sur PC. Après y avoir consacré du temps et des efforts certains pour divers reportages, ce test laisse décidément un goût amer dans la bouche. Globalement, le jeu est assez équilibré et attractif, au niveau de







l'aventure, du rythme et du gameplay. Ce qui était, en fait, le plus simple à mettre en place, puisqu'il suffisait de copier le film et d'ajouter quelques variations, pour obtenir une adaptation valable en jeu vidéo. Mais lorsqu'il fallut faire le reste, les développeurs ont décidément plus pensé à leurs vacances qu'à leur boulot. Pour commencer, la vue. Caméra au-dessus de l'action, avec quelques variations d'angles à certains passages-clés. Résultat : on a du mal à s'immerger dans l'ambiance (alors que cela aurait très bien pu fonctionner en 3e personne à la Tomb Raider) et on joue à faire tourner et à déplacer l'écran et non le personnage. Un peu « has been », mais tellement plus simple à programmer ! Mais, diable, du coup, les graphismes ont pu être dramatiquement optimisés, puisque le moteur 3D et la gestion des camé-



Retenez bien ce nom : Jar Jar Binks. Il est le puissant côté obscur du film, celui qui ruine tous les espoirs.





ras ne sont pas très complexes ? Pas du tout. Pauvre en couleurs et en finesse, La Menace Fantôme n'a pas de quoi accrocher côté réalisation. Seul l'aspect sonore rattrape le coup, une fois de plus, puisqu'il n'a pas fallu y travailler ! Pourtant, l'action rythmée, la possibilité d'incarner les 4 personnages majeurs du film (Obi Wan, Qui Gon, Amidala et Panaka), les phases de dialogues et le reste avaient de quoi appâter. Mais les dialogues, par exemple, n'influent pas sur le jeu, offrant des choix ridicules. La présence des 2 Jedi ne permet pas de 3'éclater énormément avec la Force et la vue atroce alliée au design farfelu des niveaux nous font trop souvent tourner en rond pour ne pas se lasser vitesse grand V. En ajoutant les bugs de collision scanfaleux et une maniabilité stressante, SWEp1 ne edore décidément pas le blason de la licence sur PlayStation. Tout de même moins ridicule qu'un Master of Terras Kasi, ce titre sera joué par tout e grand public des fans de la saga, mais ne poura laisser aux autres qu'un profond dégoût pour les léveloppeurs qui ne se sont décidément pas fouás. Au moins, il ne fera pas d'ombre au film...

sent justos Dbi-l

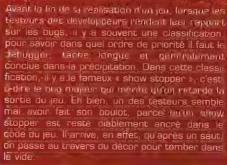




Quelques scènes de shoot ponctuent agréablement. 'action 🔫



Le saviez-vous ?





avis de PallaN

18 Miles & Blitton Internation ceux qui les ont fait pour des reinceres, Pour les arres-

L'avis de TSR

cucas cononue à décliner sur rous les cons son cernier long metrege. Outre les qualites intrinsèques du film, on s'interroge sur cette politique mercantile jusqu'à l'excès, jusqu'à la nausée. Le jau inspire du film sent le bacle et n'a pour ettrait que sa seule licence. Remplacé cet univers par celui de Bubu et Kükü et vous obtiendrez un pur navet.

Technique Le moteur ne cafouille pas, mais il faut avouer qu'il ne gère pas รีรนีเอ็นไดย Graphismes minimalistes, personnages modélisés en une poignée נופוצונונונל lmaginez-vous tentant de donner une démarche fluide à un פֿלַ נֿונֿטּוּבּנֿועבּוענ La Force n'est certainement pas de ce côte-là non plus ジリリゴ

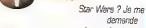
Bruitages du film musiques du film, voix françaises. Seules les voix sont

arand-chose.

de polygones.

Playmobil.

ely eb eerud Correcte en théorie plus longue pour cause de maniabilité et de lisibilité médiocres



1115

Les cinématiques בנונטנינ Réalisation cheap

Choix technologiques de fumistes et



EZULI i e retui'h

demande



La version PC elle, avait au moins le mèrite de proposer des graphismes agréables. Du coté de le PlayStation, on est tombé dans le minimalisme malsain. Résultat encore un achec de la licence Star Walle un cette console.

Voilà au moins 10 bonnes raisons d'acheter le prochain PlayStation Magazine:

- 1 Championship Molocross (déma jouable)
- 2 V-Rally 2 (demo jouable)
- 3 Tony Hawk's Skateboarding (démo jourble)
- 4 Tarzan (rlemo jouable)
- 5 R/C Stuntcopter (demo jouable)
- 6 Quake II (demo jouable)
- 7 Millennium Soldier Expendable (demo jouable)
- 8 Mission Impossible (dema journable)
- 9 Dino Crisis (demo jouable)
- 10 Crash Team Racing (video)



EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX LE 5 NOVEMBRE 1999

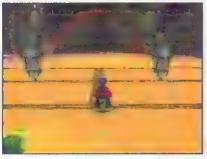
Toutes les sorties européennes

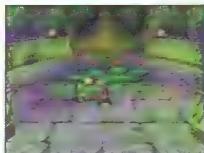
Une fois n'est pas coutume, ce mois-ci, le cru des zappings est plutôt bon. Certes, ils subsistent encore de-ci de-là quelques titres qui n'auront pas échappés à notre couperet mais, globalement, avouons que nous avons vécu des moments vidéoludiques plus dramatiques. En progrès!

Gex 3 : Deep Cover Gecko



« Gex 3 matérialise, avec la plus impérialiste rage de précision, les images de l'irrationalité concrète qui, provisoirement, ne sont pas explicables ni réductibles par les systèmes de l'intuition logique, ni par les mécanismes rationnels ». Ce que Dali a voulu exprimer en parlant ainsi de Gex, c'est qu'il existe des jeux qui dégagent une certaine image, qu'on ne peut expliquer rationnellement de par leurs paradoxes formels. Pour être plus clair, si le soft de

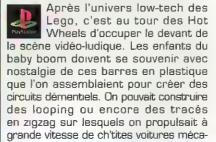




Crystal Dynamics possède tous les ingrédients propices à séduire les joueurs, il n'arrive cependant pas à satisfaire cet objectif. Le perso est drôle, l'univers parodique est délirant, les graphismes sont aguichants (avec le Ram Pak seulement), alors pourquoi la sauce a-t-elle un arrièregoût de déception ? Sûrement à cause du système de jeu, qui se limite à des impératifs trop pathétiques. Pour progresser, vous devez uniquement vous procurer toutes les télécommandes des Media Zone en vous soumettant à des épreuves bien précises. Pour ma part, je trouve ce concept trop réducteur pour pouvoir provoquer chez les joueurs une certaine exaltation vidéo-ludique. Simplement bon au lieu d'être exceptionnel, Gex 3 manque peut-être, en fin de compte, de charisme pour faire l'unanimité.



— Hot Wheels Turbo Racing









niques! Personnellement, je ne faisais rien de cela. En fait, je me servais de mes barres de Hot Wheels pour flageller ma grande sœur... Ahh que de tendres souvenirs... Alors vous comprendrez mon immense déception à la vue de cette piètre adaptation en jeu vidéo, prétexte à faire de l'argent sur des personnes sensibles comme moi ! En fait, nous avons droit à une pauvre course de bagnoles à la production austère (animations chaotiques, couleurs criardes...] et à l'intérêt qui frise la médiocrité absolue. En effet, perdre le contrôle de votre véhicule sera monnaie courante même si, en prime, vous aurez à votre insu effectué une figure qui vous aura donné des points ! Doté de six voitures de base et de six circuits, Hot Wheels vous fera regretter de ne pas avoir gardé votre argent pour vous offrir un somptueux resto ! Trop mauvais!









Princess Warrior

Après la série télévisée, le jeu vidéo La sculpturale Xena, grande pourfendeuse de laquais grecs, a désormais pouvoir marcher sur les ilates-bandes de la très suffisante Lara Croft, le temps d'une partie sur PlayStation. ffectivement, le titre comprend les proagonistes du feuilleton et propose, en uise de divertissement, un jeu de baston arsemé de petites énigmes. Suivant un cénano aussi torturé qu'un plat de nouilles, otre héroïne devra se conformer à des bjectifs ultra dingistes pour progresser ans l'intrigue. Mais autant vous préveir tout de suite, Xena, c'est 90% de ourrinage et 10% de jugeote, pour ceux ui aiment les statistiques. Autrement, i réalisation se voit affublée d'un moteur D plutôt performant et de graphismes plorés du meilleur goût (contrairement la série). En fait, la brunasse se laisse ranier avec beaucoup de doclité et offre ne panoplie de coups très diversifiée. Et uis, si vous en avez assez de trucider à ¿pée, vous pourrez toujours utiliser une orte de cerceau magique meurtrier que ous lancerez sur vos ennemis. Au final, ena s'avère être aussi plaisant que



acoleur



Demolition Racer

Si la version preview faisait plutôt de la peine à regarder et à jouer, sachez qu'il en est tout autrement ur la mouture définitive. Je me rappelle e Willow s'était plaint de la maniabilité ácrable des voitures et de leur inertie iaire. Ici, tous les problèmes semblent re résolus puisque le gameplay fait





partie des points forts du titre. Ce qui sousentend qu'il existe encore des défauts. En effet, graphiquement du moins, il n'y a pas de quoi retourner Léonard de Vinci dans sa tombe. Les pistes arborent un teint grisâtre, empruntant les clichés les plus éculés sur la fin du monde, comme si morosité rimait forcément avec pixelisation et palette de seize couleurs! Cela dit, la vitesse d'animation décoiffante justifie peut-être ce sacrifice esthétique. Les caisses tracent à deux milles à l'heure et offrent un plassir de conduite envoûtant. On reconnaît bien là d'ailleurs la griffe des concepteurs de Destruction Derby (débauchés pour l'occasion) et leur fascination obsessionnelle de la dégradation matérielle (les capots se tordent, la tôle ondule...). Profitant de somptueux replays et d'une bande sonore magistrale à base de mixes inédits de Fear Factory (encore eux !), Demolition Racer sera l'une des surprises de ce mois de novembre côté course, sans toutefois nous transcender



— **wcw** Mayhem

J'avoue que j'étais bourré d'a priori

avant d'insérer le CD dans la console. Je prophétisais d'avance à mes collègues ma vision du titre, en annoncant que des gars musculeux allaient sûrement faire « tiépi », accrédités d'une musique de hard rock en quise d'intro! Je lance ensuite WCW Mayhem et m'effraie de mes qualités de médium. Effectivement, la démo d'ouverture dévoile des Spartes affublés de slips en cuir et de bracelets de force (en vente dans toutes les pharmacies), luttant sous une déferlante de riffs métalleux ! Passé la vidéo traumatisante, on constate paradoxalement que le titre s'avère amusant et agréable de prise en main, malgré la pauvreté flagrante des graphismes en basse résolution. On se surprend ensuite à découvrir des subtilités de jeu telles que



des contre-attaques, ou encore l'élaboration de clés dignes des plus grands kinésithérapeutes. De plus, non content de proposer une tripotée de barbares d'outre-Atlantique issus des six fédérations de catch (WCW, NWO, Horsemen...), le titre offre aussi la possibilité d'élaborer son propre barbare (le mien se nomme Mitterrand). En bref, complet, moche mais ludique, WCW Mayhem accrochera sans peine les joueurs qui privilégieront le plaisir de jeu à la réalisation.

Editeur : Electronic Arts Machine : PlayStation

South Park





Physialins

Trazom, où est le CD de South Park ? Dans ton cul!!! Prout!

Arf ! Arf ! Ho00o0 mais t'es trop drôle! En fait, t'es aussi marrant que ce jeu inspiré de la série South Park! C'est une belle licence que celle-là Je suis d'ailleurs même allé voir le film récemment. Quand on aime... Haeaa... Délire, un Doom-like ! Regarde, les graphismes sont supra-vides et les éléments 3D ne s'affichent pas au loin, ce qui rend le jeu terriblement laid! Mortel! Prout! Hey, Kendy, mais t'as une sonde anale! Ouaip, mais le dis pas à ma mère! Arf! Arf ! Hey, t'as maté les dindes géantes ? Ouaip, on dirait ton reup ! Arf ! Et puis les armes, elles sont débiles ! Et hop, un coup de boules de neige, et hop, un coup de missiles téléguidés... Arf ! Arf ! Mais ce jeu, il est complètement naze ! Nan, t'as pas le droit de dire ça ! Prout ! Et puis, en mode deux joueurs, c'est tellement lent et illisible que ça n'a aucun intérêt! Tu l'as dit bouffie! Arf! Arf! Arf! Qu'est-ce qu'on s'marre...

Editeur : Acclaim Machine : PlayStation



The Next Tetris Hingsley Adventure

The Next

Le nouveau Tetris est arrivé ! Qui n'a jamais joué en cachette à ce jeu de réflexion, au travail sur un

PC de bureau, ou dans les gogues sur Game Boy? Dans cette nouvelle déclinaison de Tetris, vous devrez toujours imbriquer des pièces et former des lignes. A la nuance qu'ici, le jeu principal consiste à éliminer le plus rapidement possible une configuration de pièces placées aléatoirement dans le tableau. Sinon, les briques sont désormais en 3D et colorées de façon à tromper les réflexes des joueurs sur le conflit fond-forme que leur cerveau pourrait confondre. Disposant de plusieurs options (Marathon, Single, 2 Players...) qui apporteront des plaisirs diversifiés aux passionnés de réflexion, The Next Tetris va encore créer des hystéries collectives devant les télés. Simple mais indispensable sur PlayStation. Le seul autre Tétris PlayStation est actuellement difficile à trouver.







Pac-Man World

Pour fêter les vingt ans d'existence de Pac-Man, Namco nous offre trois jeux en un ! En effet, dans Pac-Man World, vous trouverez non seulement le Pac-Man classique et ses graphismes en six couleurs, mais aussi deux titres inédits remis au goût du jour. Le premier est un jeu de plates-formes aventure en 3D d'excellente facture, proposant de petites énigmes à base de recherche, et le second, une nouvelle mouture du Pac-Man préhistorique tirant parti des capacités de la PlayStation. Si ces deux productions à part entière semblent s'adresser en priorité aux très petits



par leur réalisation bon enfant, elles ont toutefois le mérite de garantir aux joueurs une bonne dose de fun et de fraîcheur. Pac-Man peut désormais nager, foncer comme Sonic ou encore rebondir telle une balle de tennis sur ses ennemis! Même fort de ses cinquante balais, notre boule sur pattes nous démontre qu'il peut encore rester une figure emblématique du jeu vidéo, et continuer à dispenser de son charisme auprès des nouvelles générations, nourries aux Lara Croft. Et puis, trois jeux en un, de qualité, pourquoi rechigner?

Editeur : Namco Macrine : PlayStation

Pong

Au début des années 70, quand Pong est sorti pour la première fois en arcade, ben, moi, j'étais même pas né ! Alors franchement, le côté nostalgico-dépressif du mec qui a découvert les jeux vidéo avec ce titre, très peu pour moi. Par contre, je dois bien reconnaître qu'à l'époque, le concept était d'une simplicité et d'une efficacité désarmantes. Je dis bien à l'époque. Car aujourd'hui, se retrouver face à un Pong vaquement remis au goût du jour (c'està-dire en simili 3D) ne présente pas un intérêt ludique évident. Alors ok, les fans pourront arguer que cette « néo-version » comporte plein de petites innovations marrantes par rapport au jeu original. Mouais, bon d'accord, les niveaux sont nombreux et variés et les challenges parfois corsés. Mais franchement, faire sans cesse mumuse en se renvoyant mutuellement une balle, c'est un peu lassant et pas franchement exaltant. Bah, enfin, c'est mon point de vue. Peut-être que les gros fans de la belle époque Atari vont crier au scandale et soutenir mordicus que ce Pong tue la gueule, Ceux-là sauteront donc sur cette version... lls seront les seuls



fitten: Ubi Soft wachine : PlayStation

- KINGSLEY ADVENTURE



Un jeu d'arcade pour les 6 à 12 ans, avec des énigmes assez simples mais pas débiles, ça existe?

Kingsley est un petit renardeau du Royaume des Fruits, chargé par le Roi et la Reine de sauver ledit royaume des griffes du méchant Mauvaise Crème, imbu de sa personne et despote à plein temps depuis son putsch réussi. Kingsley possède différentes armes et un bouclier afin d'affronter dignement ses ennemis et devenir un Chevalier véritable. Les décors sont médiévaux à souhait, mais la caméra nous offre parfois des angles de vue étranges, où il est difficile de distinguer les obstacles à franchir. Il faut quand même s'habituer aux mouvements de caméra panoramiques pour diriger Kingsley. Les obstacles sont un peu traîtres car on a du mal à distinguer leurs rebords, et en plus ils sont glissants, donc assez difficiles pour les moins expérimentés. Mais ce jeu peut constituer un bon entraî-





nement et préparer à des jeux plus « évolués ». On se laisse plaisamment guider à travers le village des Guignes ou la taverne du méchant dragon, quand on a moins de 13 ans, et l'on se prend même à siffloter l'air de la mélodie. Comme quoi. Un cadeau de Noël sympa pour les p'tits frères et les p'tites sœurs.



Editeur : Psygnosis machine : PlayStation

—— **Mortal** Kombat Gold

Heureusement pour Midway, la machine de Sega s'est vendue à un peu plus d'un demi million

l'exemplaires aux Zetazunis ; au moins, la assurera un certain succès commerciai l'ette version 128 bits de Mortal Kombat Bold. Nos amis les Ricains sont, effectiement, très attachés à la sèrie. En Europe it au Japon, les choses sont un peu diférentes. On a vite compris - dès le prenier opus, en fait - que l'aspect ringardorand guignolesque de Mortal kombat ne





prrespondant pas tout à fait à notre vision J jeu de baston. Cette version DC, éviemment, ne propose rien de bien nouau par rapport à son homologue N64, ormis un lissage des textures de cironstance. Le gameplay, lui, demeure ujours aussi insignifiant (du Bud Spener dans toute sa splendeur), les perannages n'ont aucun charisme et la inoplie de techniques est particulièreent limitée en comparaison de celle des itres jeux de baston disponibles sur le arché. Bref, vous savez ce qu'il vous ste à faire : laissez les Ricains engraisir Midway et attendez patiemment la irtie officielle de Soul Calibur.



Dreamstory

Dans la même lignée que Rascal, Dreamstory est un jeu de platesformes qui s'adresse aux plus ines. Un savant fou aigri, souffrant d'inmile, décide de saboter les doux rêves s'enfants. Bien évidemment, c'est à us qu'incombe la lourde tâche de préres chères têtes blondes de la nace des cauchemars. Pour cela, vous az le choix entre deux personnages (un rçon, une fillette) et disposez de isieurs moyens de défense. A savoir



un saut meurtrier tout droit inspiré de Mario, un enchaînement de coups de poings, et un cri strident de corbeau à vous glacer le sang ! Si le titre jouit d'une réalisation excellente (graphismes colorés, 3D fluide), son intérêt demeure cependant très limité de par son aspect dirigiste et répétitif. En effet, les parties se résument à ramasser la totalité des écrous-bonus qui permettent d'ouvrir les autres stages, et ainsi de suite. De plus, l'absence de profusion d'ennemis à l'écran rend le jeu particulièrement soporifique! Beau mais ennuyeux à souhait, Dreamstory pourra toutefois séduire les joueurs en culottes courtes amateurs de productions mignonnes.





— Hydro Thunder

Ce jeu de course de off-shore, signé par l'un des anges déchus de l'univers vidéo-ludique (Atari),

a connu un certain succès dans les salles d'arcade américaines. Cette conversion Dreamcast se révèle tout aussi agréable à jouer. Petit jeu de série B développé rapidement et avec peu de moyens, Hydro Thunder a le mérite de tirer parti des capacités de la bécane. Le titre d'Atari bénéficie, en effet, d'un bon p'tit moteur de jeu, speed comme il faut (du 60 images par secondes, s'il vous plaît). Il n'y a pas de popping ni de ralentissements para-



sites, les circuits proposent quant à eux des paysages assez fouillés, l'ambiance sonore dépote et les sensations de rebonds sont plutôt amusantes. Sympathique. Le problème, c'est qu'on fait un peu trop rapidement le tour du jeu (une journée pour tout débloquer). Et puis, il n'y a aucune innovation, ça reste de l'arcade old-school. On fonce, on ramasse des turbos, on fonce, etc. Comme Rapid Racer, Hydro Thunder finit per lasser faute de bonus et de surprises, et ce malgré la présence d'une bonne quinzaine de plans d'eau.



Destrega



Certains développeurs prennent parfois des risques inconsidérés. Mais bon, rappelez-vous qu'il y a deux manières de prendre des risques : la première, mais aussi la plus noble, étant de produire des titres bien décalés dans le genre des simulations de pêche, et la seconde consistant à s'engouffrer dans un filon déjà amplement asséché. En ce qui concerne Destrega, voyons, voyons, hum, il s'agit d'un énième jeu de combats, en un mot, hop, je coche l'option numéro deux! Après quelques affrontements aussi spectaculaires que bien bourrins, un constat s'impose. Bon d'accord, Destrega propose des arènes en 3D intégrale permettant une complète liberté de mouvernents et il est vrai que, techniquement, les petits gars de Koei ont fait du bon boulot... Mais question gameplay : au secours ! C'est simple, remporter les combats nécessite la maîtrise de la méthode du : « toi aussi, appuie frénétiquement sur un seul bouton histoire de balancer toujours le même sort et de ruiner la vie de ton adversaire en deux secondes vingt-cinq ». Vous sautez, vous jetez des invocations à distance, vous courez et c'est à peu près tout tant les corps à corps sont insignifiants. Palpitant et surtout pas répétitif pour un sou. En clair, même si Destrega propose une prise en main intuitive et plusieurs modes de jeu, dont une pseudo aventure, l'absence total de technicité des combats donne lieu à des joutes trop lassantes à court terme. Un titre qui manque cruellement de profondeur et de charisme.





Champienskip Matocross 000 136

Championship Motocross

Le mois demier, la preview de Championship Motocross laissait planer quelques doutes quant aux qualités

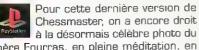
ludiques de cette production signée Fun Com. Doutes malheureusement confirmés avec la version test... Ben oui, cette simulation de motocross mâtinée d'arcade souffre de quelques tares assez insupportables, qui en font un produit moyen et plutôt mel fini. Les figures acrobatiques que l'on peut réaliser sont toujours aussi « molles » et quelconques, les motos s'averent être de vraies savonnettes trop difficiles à maîtriser et le niveau des concurrents est toujours aussi élevé. Au final, tous ces défauts viennent gâcher les quelques qualités de Championship Motocross, comme l'impression de vitesse vraiment agréable ou encore le choix des circuits assez intéressant. Bref, tout ca pour dire que la malédiction qui sévit sur PlayStation dans le domaine de la simulation de motocross ne risque pas de s'arrêter avec ce titre. Dommage pour les fans...





Editeur : Ubi Seft machine : PlayStation

Chessmaster 2



à la désormais celebre pnoto du père Fourras, en pleine méditation, en guise d'intro. Pour la modique somme de 299 francs, vous pourrez balancer à la poubelle votre somptueux jeu d'échecs estampillé Bonux et le remplacer par ce titre exceptionnel de Mindscape. Four-millant d'options très pointues influant sur l'intelligence artificielle du soft, Chessmaster 2 offre un niveau de difficulté très relevé. Et puis, si vous en avez assez des réactions prévisibles de l'ordinateur, sachez qu'il peut émuler les stratégies d'une cinquantaine de joueurs réputés! De plus, le moteur 3D permet de modifier le point





de vue de votre échiquier ou de changer ses types de pièces ou de textures. Une acquisition judicieuse pour se muscler le bulbe rachidien, en somme!

Editeur : Mindscape Machine : PlayStation

Asteroids

Il paraît que la régression possède des propriétés thérapeutiques. Voyez par exemple les psychiatres, ils utilisent la technique de l'hypnose sur leurs patients afin de leur faire revivre des scènes pénibles de leur vie. Le but étant qu'ils libèrent leurs frustrations et transcendent leur état mental. Eh bien, vous allez rire mais lorsque j'ai ioué à Asteroids, cela m'a replongé dans une période noire de mon enfance, lorsque ma mère me frappait à coups de bambous pour des raisons inconnues. Du coup, comment pourrais-je apprécier ce titre ? Hein ? Plus sérieusement, même si, contrairement à la version PlayStation, vous pouvez changer le décor de fond (ultra-morne), la technologie 64 bits n'est guère sollicitée. Sinon, le jeu consiste toujours à annihiler tous les déchets cosmiques qui zonent à l'écran, concept très palpitant en soi si vous souffrez délà d'une maladie cardiaque En fait, seul François Mitterrand aurait adoré le soft, mais jusqu'à preuve du contraire, je crois qu'il ne reviendra jamais



Fditeur : Grave Enlert. Wachine : Nintendo 64

Hugo 2

Le retour de la revanche du fantôme de Hugo. Réjouissez-vous, fans du petit elfe aux grandes oreilles, il est de retour et il n'est pas content, car la méchante sorcière a capturé sa femme et ses enfants. Dès lors, Hugo n'aura comme seul et ultime but que de retrouver sa famille. Pour cela, il devra surmonter 7 épreuves à travers la montagne maudite. Hugo est un grand sportif; il fait du snow-board, de la luge, saute sur des blocs de glace, se balade dans une mine ou encore escalade une falaise. Comme à la télé, sauf qu'on ne bénéficie pas des conseils avisés de Karen Cheryl, J'entends des soupirs de déception. Ben non, la potiche peroxydée n'apparaîtra pas en 3 D. Dommage, ca aurait pu être drôle... Ce jeu s'adresse, bien sûr, aux moins de 12 ans, et encore. Les pérégrinations de Hugo ne sont pas très intéressantes, et ce dernier se croit obligé de faire des remarques à deux francs, du style c'est beau la montagne en hiver. Les





épreuves sont assez simples même si elles sont parfois rapides. Il y a aussi quelques erreurs, comme quand Hugo passe à travers un arbre alors qu'après, il s'assomme contre un autre arbre. J'espère qu'une trilogie n'a pas été envisagee



Editeur : ITE Media machine : PlayStation





PlayStation





PLAY TO THOS



PlayStation..



MINTERNA BA











50 Ballons offerts pour l'achat du hit

sur Playstation



A partir du 15 Novembre, elle va vous en faire voir de toutes les couleurs...



La console

+ 60F en bons d'achat cadeaux

utilisable en magasin ou en V P.C. hers premetions hors consoles offre non cumulable

dans tous l

Chaque mo toutes les en démons

famooanez vo achal | line f

Consoles, Jeux, Accessoires, Je Lecteurs et falms £0 & BVD. Eł gagnez jusqu à 30F suppléme

si ce matériel a été acheté che (sur présentation du hohet de cai:

en France + de 200 DOO jeux sur l'ensemble des magasins Jeux testés, reconditionnés et garanties 6 mois

conseiller, yous orienter dans vas choix. Répondre à vos questions, vos attentes La qualité d'un jeu, les procha sorties ...etc

Toutes les sorties Game Boy Color



Les jeux reviennent à la pelle avec, en sus, des licences bien puissantes l Que cela soit avec Tarzan de Walt Disney, Papyrus des éditions Dupuis ou Fourmiz des studios Dreamwork, ce mois sera décidément placé sous le signe de la célébrité et du grand public.

Tarzan



assurez-vous, le titre n'a rien à voir avec Christophe Lampert mais s'inspire d'rectement du prochain long métrage de Walt Disney Vous incarnez le roi de la jungle dans ses différents stades de développement. Vous commencerez enfant, pour finir adulte et musclé à la fin du leu. Autrement Tarzan reprend les lignes directrices du scénario du dessin animé et propose un jeu de plate-forme très amusant [mais conventionne), qui se distingue par la beauté de ses animations. Si notre héros se déplace avec dynamisme de liane en liane, graphiquement, en revanche, le soft ne casse pas des briques. Pourtant, l'intérêt demeure présent et c'est pour cela que les très jeunes joueurs se laisseront porter sans peine par les aventures épiques de l'nomme-singe le plus célèbre du monde devant l'australopithèque,

Note

Editeur : Activision Genre : Plate-forme

Pantings Note

Yannick Noah



AST 99

vant, il y avait Top Rank Tennis, qui pulvérisait toutes es références en matière de jeu de Tennis sur Game Boy. Il proposait déja, à l'époque, des doubles et une man abilité un tant soit peu réaliste. Je vous dis cela parce que désormais, les fans de la raquette ne jureront plus que par Yannick Noah AST 99 1 Aussi compiet en modes de jeu qu'un titre sur console de salon, vous benéfic erez d'une option Arcade, Doubles et Bomb Tennis Dans cette dernière, vous jouerez avec des bailes explosives et verrez sous un jour nouveau ce sport de bourgeois. Tres rap de et maniable en placements de balles, il vous offre aussi a possibilité d'incarner une ribambe le de stars teiles que Kuerten ou Chang. En résumé. AST 99 détrône de loin TRT, avec sa production léchée et son gameplay irréprochable. Une tuerie.

Note

Editeur : Ubi Soft Genre : Tennis

Space Inunders



🔁 pace Invaders tout le monde connaît. Les nostalgiques, avec leurs éternels discours de grand-père, pourraient vous dire : « Ah, c'était vraiment bien, à l'époque... » Le pire dans tout ça, c'est qu'ils ne savent pas à quel point ils ont raison. Car, de nos jours, un jeu pareil nous ferait mourir de rire ! C'est peut-être la raison pour laquelle Activision a préféré nous pondre un remake amélioré du classique Space Invaders en travaillant particulièrement sa réalisation. On obtient au final des graphismes de qualité et une animation détaillée des vaisseaux. Sans jouer le mec qui voudrait vivre dix ans avant, il faut avouer que ce relookage apporte un réel plus au soft et le rend très attachant. Pour une fois, un principe amusant ne sera pas gâché par une réalisation médiocre. Et c'est tant mieux!

Editeur : Activision Genre: Tir











Gagnez des jeux 11NO GRISIS

+ des t-shirts, des sacs des bobs, des porte-clés



DINO CRISIS

PlayStation®



SURFIELD TO THE PARTY OF THE PA

FINAL FANTASY VIII ARRIVE EN EXCLUSIVITÉ
DANS UN NUMÉRO SPÉCIAL DE PLAYSTATION MAGAZINE
AVEC SA DÉMO JOUABLE







EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX





SNK Vs Capcom (SNK)



Out Trigger (Sega)



Prehistoric Isle (SNK)



Crisis Zone (Namco)

Pour cette nouvelle édition du Jamma Show, en septembre 99, on peut dire que les surprises ont été assez nombreuses, que ce soit du côté de Sega qui met l'accent sur les développements Naomi, ou chez Namco qui présentait sa nouvelle carte d'arcade que l'on soupçonne d'être une

PlayStation 2. Konami,
lui, continuait sur sa
lancée des jeux
musicaux et présentait
de nouveaux
Beat Mania et Dance

Dance.

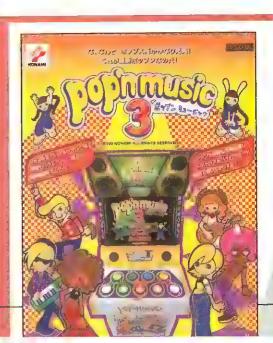
Konam

Konami ne voit pas
pourquoi il changerait
une formule qui gagne,
et propose donc de
nouvelles versions de
tous ses produits
musicaux, qu'il s'agisse
de Pop'n'Music, Dance
Dance Revolution ou
BeatMania.



Solo Bass Mix

Un nouveau BeatMania, c'est possible ? Oui, avec un écran plus large, designé différemment, mais un principe de jeu identique, ce qui fait que, finalement, pour qui n'est pas fan, le changement est minime. Idem pour Dance Dance Revolution 3rd Mix, qui propose des nouvelles musiques (In The Navy, Xanadu) mais qui ne change pas vraiment du principe original. On retrouvera cependant deux produits nouveaux dans cette gamme de suites: Dance Dance Solo Bass Mix qui propose touches

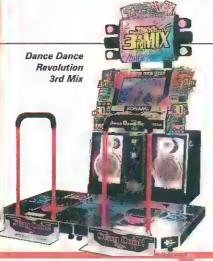


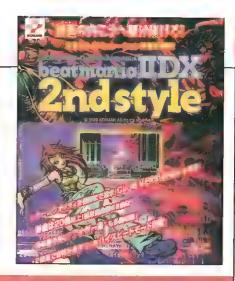
Pop'n'Stage qui mélange Pop'n'Music et DDR. Pour le reste, Konami nous a une fois de plus présenté l'excellent Silent Scope, mais rien de plus. Décidément, le succès des jeux musicaux n'est plus à prouver.











3rd Mix

Depuis le succès de Densha De Go, Taito a du mal à trouver un nouveau titre fort qui pourrait assurer la relève. Cette fois-ci, un ieu de voitures assez classique, ainsi qu'un simulateur de pelleteuse des plus originaux.



Power Shovel ni Norô!







Battle Gear

L'un des jeux les plus étonnants, à n'en pas douter, fut Power Shovel ni Norô! Signifiant en japonais « Grimpons dans une pelleteuse! », ce titre est des plus explicite. La pelleteuse dont il est question, qui se dirige avec deux manettes et deux pédales incrustées dans le meuble, pourra remplir tout un tas de missions, les plus utiles comme les plus débiles. Par missions « utiles », j'entends les épreuves de base comme mettre 400 kilos de gravier dans un camion en une minute, démolir une maison vétuste sans faire tomber de débris sur la voie publique, ou sauver des conducteurs bloqués dans leurs voitures après un éboulement. Côté missions débiles, il s'agit de mini-épreuves comme la destruction de limousines, le concours de creusé de trou, de pêche à la tortue géante ou encore de préparation de riz au curry dans





stand Taito était le plus classique possible. Dénommé Battle Gear, il s'agissait, en fait, d'un simple jeu de course mettant en scène des voitures de grand tourisme de marque japonaise. On retrouvera donc, dans ce jeu à la réalisation et l'originalité très moyennes, des marques prestigieuses comme Toyota, Nissan, Subaru, Mazda, Mitsubishi et Honda. Pas de quoi se réveiller la nuit, malgré un mode Time Attack intéressant et une nouvelle catégorie de conduite « Ultra Advanced » qui propose de jouer sous la neige







Arca Clamma Show '99





SIMIK

Mis à part le classique
mais efficace Prehistoric
Isle, c'était surtout le
nouveau jeu de baston
SNK Vs Capcom qui a
excité les foules.



Prehistoric Isle



Passons vite fait sur Prehistoric Isle, un jeu de tir tout ce qu'il y a de plus conventionnel sur Neo-Geo. Un ou deux joueurs dirigent des petits hélicoptères très balèzes qui ne demandent qu'à récupérer des options pour devenir encore plus balèzes. Et être balèze, ça leur servira face à des hordes de dinosaures qui ont envahi une ville pleine de braves gens innocents. Le but du jeu sera donc très simple : détruire les dinosaures et sauver les civils. Un shoot'em up original dans l'idée mais qui ne passionnera que les fans du genre. Le gros évènement, par contre, était présent sous la forme d'un jeu pas très fini, mais déjà extrêmement excitant : SNK Vs Capcom. Dans ce titre, qui fit l'effet d'une bombe chez les fans, on retrouve donc les meilleurs combattants des deux éditeurs, qui s'affrontent dans un jeu de baston mêlant système Street Fighter Zero et KOF. Le nombre de boutons, 4, indique une plus grosse fidélité au style SNK, même si les graphismes, par contre, sont résolument porteurs de la Capcom touch. Tenus encore secrets, les noms et nombres de personnages disponibles sont inconnus, même si l'on sait que Guile, Ryu, Chun-Lee, Kyo, Iori et



SNK Vs Capcom

Mai seront de la partie. Avancé à environ 25 % de son développement, SNK Vs Capcom tournera sur une borne Naomi, puis très vite sur une Dreamcast, à n'en pas douter. L'ultime jeu de combat 2D ?

SACIA

Beaucoup de nouveautés, exclusivement sur Naomi, présentées par Sega. Voilà qui rassurera les possesseurs de Dreamcast, surtout lorsque l'on voit la qualité des titres présentés.





Toy fighter





amma Show '99

Atari présentait un jeu qui, graphiquement, était assez imposant : Rush 2049. Le seul produit de la firme américaine, qui faisait un peu pâle figure face aux géants Sega et Namco.

Crisis Zone

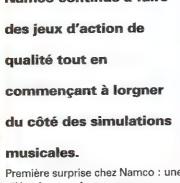


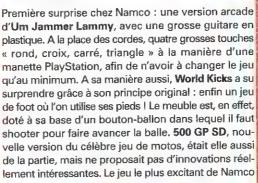




Rush 2049 est donc la dernière course de voitures d'Atari, qui s'est plus ou moins enfermé dans le genre depuis quelques années. Cette fois-ci, ce seront des bolides futuristes dont il s'agira, et ce dans un San Fransisco complètement différent de celui que nous connaissons. Le jeu proposera 5 courses dont deux cachées, et 6 voîtures. La possibilité de s'enregistrer est un petit plus qui permet aux autres joueurs de comparer les scores, et de consulter les statistiques sur les bolides les plus utilisés. Il semblerait que le ieu tourne sur une carte à base de Naomi, mais Atari n'a pas confirmé l'information.

A la manière de Sega, Namco continue à faire des jeux d'action de qualité tout en commençant à lorgner







▲ Crisis Zone

500 GP SD ▼

مل كرين و كرين و كرين و كرين المرين المرين

était véritablement Crisis Zone, dernier-né de la célèbre saga des jeux de tir de Namco (Time Crisis 1 et 2). Cette fois encore, le joueur doit viser l'écran avec une grosse pétoire et descendre tous les ennemis qui se présenteront à lui. Entièrement en 3D, Crisis Zone permet, lui aussi, de se protéger à tout moment avec le système de pédale désormais bien connu des habitués. Tournant sur une nouvelle carte d'arcade, bien plus performante que

ce que l'on connaît (les rumeurs parlent d'une PlayStation 2), Crisis Zone et ses trois stages attendent les tireurs d'élite de pied ferme.

500 GP SD



Abonnez-vous à Joypad our 1 an et recevez a montre Tekken 3 2n cadeau! 11 n° de Joypad (385 F) 11 la montre Tekken 3 (199 F)



= Pour vous
299 F
seulement

BULLETIN D'ABONNEMENT
À renvoyer accompagné de votre palement dans une enveloppe affranchie à : Joypad ABTS - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

Oui, je profite de votre offre pour m'abonner 1 an à Joypad (11nº) et recevoir la montre Tekken 3 au prix exceptionnel de 299 F au lieu de 584 F. Je réalise ainsi une économie de 285 F.

to realise ameriane economic ac 200	• • •		
NOM	2	Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :	
PRENOM		Chèque bancaire ou postal	
ADRESSE		☐ Carte bancaire n° ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	Signature
CODE POSTAL VILLE		Expire le LL LL Date de naissance LLLLL	





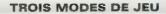
7////5







Il y a eu beaucoup de rumeurs à propos d'un jeu d'arcade de Capcom qui mettrait en scèпе Spawn, le personnage de Todd McFarlane. On pensait à un Spawn Vs Capcom, un jeu d'aventure sur PlayStation, mais c'est finalement un Doom-like d'arcade sur Naomi qui nous a été présenté! Grosse surprise donc pour un genre de jeu qui n'avait, jusqu'à présent, que rarement touché les salles de jeu. Jouable de 1 à 4 joueurs, Spawn propose un système nommé « Hyper Link Battle Royal » qui permet de relier quatre cabines Naomi entre elles, pour jouer en coopératif ou en survival chacun pour sa peau ! Et, grâce à la puissance de la carte Naomi exploitée ici avec talent, la qualité des graphismes est saisissante et reprend fidèlement l'atmosphère du comic américain.



Il sera d'ailleurs possible de jouer en vue subjective ou à la troisième personne. Trois modes de jeu sont disponibles. Le Boss Attack Mode, pour un seul joueur, dans lequel il faudra combattre et détruire d'énormes monstres dans un temps record. Le Team Battle Mode, pour deux ou plus, où



Deux gros titres sur le stand Capcom: Strider 2, dont nous vous avons déjà parlé, et Spawn, une très bonne surprise. On notera, étonné, qu'il n'y avait aucun jeu de baston cette fois-ci!



de toute la racaille. Et, enfin, le Battle Royal Mode, pour trois joueurs ou plus, où règne le chacun pour soi. A la manière d'un Doomlike classique, il faudra récupérer de nombreuses armes, afin de pouvoir tenir tête aux autres joueurs. Mais, étant donné que l'on est ici dans l'univers de Spawn, Capcom a ajouté un principe absent des jeux PC : les particularités physiques. Si vous choisissez d'incarner Spawn plutôt qu'Angel ou Tiffany, vos armes et capacités seront complètement différentes. On ne sait pas encore exactement combien de personnages seront jouables (la version présentée proposait Spawn dans deux costumes, Grace, Tiffany, Overt-kill, Angel et Malebolgia) ni combien d'armes seront disponibles, mais une chose est sûre : ce jeu va créer la surprise!



Spawn peut utiliser ses chaînes de manière bien fourbe !

Quand on n'a plus de balles, on va au contact !



)NY
de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony - RER B
t 7/7 de 10h00 à 19h30

T GERMAIN

R St Germain en Laye

R St Germain en Laye

e de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine

TES RAYON MANGA des Halles 44000 Nantes

TES 3.Jacques Rousseau 44000 Nantes

HAIX e du Gni Lambert 29270 Carhaix

irie d'Ivry
T DENIS
2 Commercial St Denis Basilique
ssage de l' Aqueduc 93200 Saint Denis
HT
e de Neuilty 92110 Clichy Sur Selne
irie de Clichy

01 43 25 61 24 GARE DU NORD PC 17 Rue d'Abbeville 75009 Paris 01 44 63 02 49 **RIVOLI**32 Rue de Rivoli 75004 Paris - M° St Paul / Hotel de Ville

RAMBOUILLET 2/6 rue chasles 78120 rambouillet 01 30 68 69 76 01 42 DE 96 OR

2/6 rue chasles 78120 rambouillet
01 30 61 74 60 LA DEFENSE
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux
RER La Défense 01 60 67 68 21 PROVINS 14/16 rue Victor Arnoul 77160 Provins 01 55 96 23 32 SAINT-MAUR 15 rue Baratte Cholet 94100 Saint-Maur 61 39 53 30 M

C C Les Manéges anéges 78000 Versailles - RER C Versailles R.G CLAMART Rue Pietonne 92140 Clamart - Ouvert 7]/7

81 48 95 00 BB

04 93 380 900 MARSEILLE 207 Rue de Rome 13006 Marseille - M° Castellane

04 93 13 00 10 METZ 80 en Fournirue 57000 Metz

47 77 78 METZ 58 Pass

79 00 51 PAU 25 Rue Gachet - Palais des Pyrennés 64000 Pau

DA SE 40

03 87 37

(depuis plus de 6

BACH nue de Spicheren 57600 Forbach TINIQUE e Lamartine 97200 Fort de France DNNE

02 40 48 53 12 CANNES 64 Boulevard Carnot 06400 Cannes 0 48 13 14 NICE 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice 02 98 93 74 64 REIMS 29 Rue Chanzy 51100 Relms

7 87 13 93 BORDEAUX 163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux 05 96 61 65 32 RENNES 25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes

05 59 46 13 37 SAINT-MAXIMIN S place Martin Bidoure 83470 Saint-Maximin

M M M M M M M ADBEVILLE
9 rue Jean Jaurès 80100 Abbeville

07.99 17.53 10 SENS 47 Grande Rue 89100 Sens

- d' un IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE

- d' une CENTRALE D' ACHATS PERFORMANTE

- d' une NOTORIÉTÉ NATIONALE, et faire parti-

RAPHAËL: 01 44 07 04 61

nouvilu masassi à tambouslist 01 30 30 69 76

STOCK GAMES Recherche des PARTENAU Pour plus d' informations, contactez

d' une chaine de magasins dynamic

83 86 847 03 22 19 Les leux PC



Le lancement d'AOL 5.0,
browser interne pour
grand public, devait être
un grand moment. Et ce
le fut, pour des centaines
d'utilisateurs qui ne parvincent plus à se connecter sur leur page perso
ou, pire, les trouverent
totalement corrompues.
Ou coup, beaucoup
étaient particulièrement

Un coup, beaucoup
letaient particulièrement
enerves de ne pouvoir
updater leurs pages ou
même de les consulter.
Et AOL n'a pas explique à
ce jour d'où venait le
problème, ils se sont
contentes de restaurer
les pages corrompues.

Course a l'armement AMD bichanne sonnonmagrque, l'Athion, La bête a fart une demo à 800 Minz an dermier et la firme assure sans prendre de risques que le premier Athlon, avec une traquence d'il Gigahertz, arrivera milieu 2000, en parallele avec de la RAM à 266 Mhz (actuellement) on est à 100 Mhz maxil. Côte nVidia, le nguveau chio-3D GeForce explose littéralement les performances des cartes 3D actuelles, annonçant la nouvelle generation, la

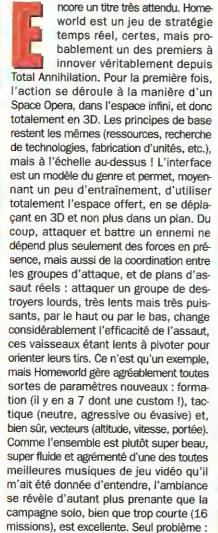
On regarde ces quelques productions PC et on se dit que la plupart d'entre elles arriveront bientôt sur Dreamcast ou PlayStation 2. A moins que toutes ne convergent vers la nouvelle console de Microsoft, tenue ultra-secrète à ce jour ? Quoi qu'il en soit, voici un avant-goût de nos futurs plaisirs.

Les jeux PC du mois

Homeworld

Un peu court, mais bien bon!

EDITEUR : SIERRA GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL PRIX APPROXIMATIF : 350 F





une fois redescendu sur terre, Homeworld ressemble plus à un jeu de micro gestion tactique qu'à de la stratégie, car même si quelques unités permettent de surprendre l'adversaire, les arènes de jeu réseau sont trop vides, et la différence des 2 camps se limite à 2 des 27 (ce n'est pas tant que ça) unités du jeu. Bref, on en aurait voulu plus. Mais Homeworld reste une claque à laquelle il convient de tendre l'autre joue!



Rogue Spear Pour sniper en «lotus»

GT INTERACTIVE GINOR SIMU. ANTI-TERRORISTE PRIN ADMINISTRALE 350 F

ainbow Six a connu un gros succès sur PC. Mérité. La suite arrive enfin et dispose d'un moteur graphique tout neuf, avec tout un tas de nouvelles possibilités. Rogue Spear donc, s'impose assez vite comme le meilleur jeu du genre. Sa réalisation excellente offre des décors ultra crédibles, et même reproduisant parfois des lieux réels (comme le muséum d'art de New York), tandis que les animations des commandos frisent la perfection. Les missions sont variées, bien que semblables au premier épisode (sauvetage d'otages, massacre de terroristes, sabotage d'objectif, etc.), avec quelques perles comme la prise d'un Boeing 747, ou une avancée dans un décor post bombardement. L'intelligence artificielle est également un modèle du genre, avec des ennemis communiquant entre eux, tentant de vous prendre à revers ou de se planquer du mieux possible, et ne réagissant surtout jamais de la même façon sur une même mission. Un titre à l'ambiance forte, à la durée de vie titanesque et à l'intérêt renforcé, auguel on ne pourra reprocher que le faible nombre de « gadgets » (absence d'infrarouge, mini-caméras, etc.), et l'oubli de quelques mouvements (ramper, par exemple). Mais pas de quoi en faire un plat : Rogue Spear est un must !

for reéquiplers to mérélement terrible ment efficaces du marphrod i les









Les hadreurs slamusent : le retour

Ce qui est bien avec les pirates, c'est qu'ils ne ciblent pas o importo giii n'importe comment Hotmail, le service de mail gratuit du Microsoft, s'est fait plamber recomment Résultat ils ont dû couper les serveurs puisque les comptes des abonnés étaient consultables sans code, et ce par ir importe qui l





GP 500 Beau et accessible

MICROPROSE SINUL SIMU. DE MOTO POR ASSOCIMANIE

ous vous souvenez peut-être de Superbike World Championship? Un titre de moto assez récent, qui restait la référence en la matière sur PC. GP 500 ne remet pas en doute cette supériorité, mais offre une alternative intéressante. Plus accessible, GP 500 n'en reste pas moins incroyablement bien réalisé, et terriblement accrocheur. Poussant le degré de simulation assez loin, puisqu'il est possible dans les options de choisir une gestion indépendante des freins avants et arrières, ou encore du pilote et de la moto, le jeu concède néanmoins certains points de réalisme au profit du gameplay. Ce qui n'est pas plus mal, puisque cela



permet de se la péter grave, discipline étroitement liée à celle du pilotage de deux roues. Wheelings, décrochage avant et arrière : tant qu'on n'en abuse pas, il est possible de redresser facilement. Les contrôles clavier sont particulièrement bien gérés, même s'il est préférable de jouer au volant pour plus de précision. Un titre auquel il ne manque que la gestion de la météo et la télémétrie pour les réglages, mais qui passionnera les amateurs comme les pros.



La France. Mössieu-

Le nouverroment de notre beau pays a décide de démocratiser le Net le plus possible En channer dong, la création de la « ouaibposte », avec l'installation de terminaux Internet dans toutes les postes de France. Garantissant bien entendu in confidentialité des informations, ce service sera d'autant plus interessant qu'un autre projet, l' « Office Central de Lutte contre la Criminalite Lieu Technologies », permettra au gouvernement de faire de nouveau mumuse avec les écoutes. Plus téléphoniques, mais toujours bien macrantes.

1:45 VILLEY LINE

Monsieur et Madame Numérodeutéléfone ont trois enfants das très connératifs. Quel est leur prénom ? Réponse : Éva, Pam, Philémon. Parce qu'Eva, Pam Philémon Numérodeutéléfone (Elle va pas me filer mon numéro de téléphone) ! Dément !











Version

Attention, tous les codes suivants fonctionnent aussi bien avec la version PlayStation qu'avec la mouture N64 !

TOUS LES CATCHEURS

Entrez le code PPV suivant :



Entrez les codes dans cet écran.



TOUS LES BACKSTAGES

Entrez le code PPV suivant : Vous pourrez ensuite sélectionner, dans le menu Setup, les backstages que vous désirez. A savoir Press room, Locker room, Car park, Ticket office, Boiler room, First aid et Storage room.



CATCHEURS IDENTIQUES EN VS

Entrez le code PPV suivant :



CAPACITÉS DES CATCHEURS ÉDITÉES AU MAXIMUM

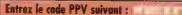
Entrez le code PPV suivant : Lorsque vous créerez un nouveau catcheur, ses capacités seront au maximum!



RING THE NITRO

Entrez le code PPV suivant : Sélectionnez ensuite le ring TNT Nitro dans les options.







CLONE DE BILLY KIDMAN

Entrez le code PPV suivant :



JAUGE DE MOMENTUM

Entrez le code PPV suivant :



RE-VOLT





TOUS LES CIRCUITS ET LES VOITURES

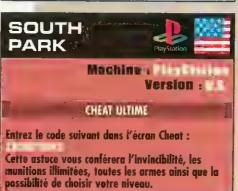
Effectuez les manipulations suivantes sur l'écran-

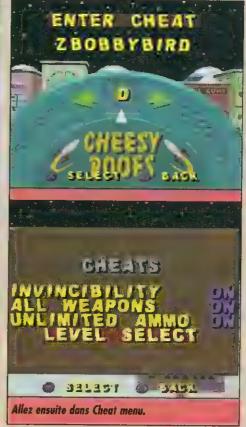














A renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à Joypad, BP: 59718 LILLE CEDEX 9

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE!

1 an (11 n^{os}) 279F



OUI, je m'abonne pour 1 an (11 N°s) à JOYPAD, pour 279F au lieu de 385F, soit 3 mois de lecture gratuite. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par
☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre
☐ Carte bancaire n° ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Expire le : LII LII Signature (parents pour les mineurs) :
Nom :Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Date de naissance : LI LI Sexe : DM DF

Autucas

LE CHEF EN MODE MULTIJOUEURS

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat : YLOVEMACHINE

ENTER CHEAT



WENDY EN MODE MULTILIQUEURS

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat : BCHECKATACO

BCHECKATACO



TERRENCE EN MODE MULTHOUFURS

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat :

ENTER CHEAT



PHILLIP IN MODE MULTIJOUEURS

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat :

ENTER CHEAT



NED EN MODE MULTIJOUEURS

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat :

ENTER CHEAT



M. MACKY EN MODE MULTIJOUEURS

Entrex le code suivant dans l'écran Cheat : ACHEATINGSBAD

ENTER CHEAT



OFFICIER BARBRADY EN MODE MULTIJOUEURS

Entrez le sade suivant dans l'écran Cheat

ENTER CHEAT



BIG GAY AL EN MODE MULTIJOUEURS

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat : GOUTRANGE

GOUTRANCE



STARVIN MARVIN EN MODE MULTIJOUEURS

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat :

ENTER CHEAT MSLAPUPMEAL



M. GARRISON EN MODE MULTIJOUEURS

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat :

ENTER CHEAT



PIP IN MODE MULTIJOUEURS

Entrez le code suivant dans l'écran Cheat :

ENTER CHEAT EFISHNCHIPS





SOUL REAVER Machine : version .

SE REMETTRE DE L'ENERGIE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez son vous confirmera que l'astuce est enclenchée!



Faites la Pause, avant d'exécuter les bidouilles !

MONTER SON NIVEAU D'ÉNERGIE À 4

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le , en effectuant les manipulations suivantes :

POUVOIR DE TRAVERSER LES MURS

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le, en effectuant les manipulations suivantes :

ACTIVER L'ÉPÉE DE SOUL REAVER

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le annipulations suivantes :



POUVOIR D'ESCALADER LES MURS

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez , en effectuant les manipulaenfoncé le tions suivantes:

POUVOIR DE TÉLÉKINESIE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le la partie, en effectuant les manipulations suivantes :

POUVOIR DE NAGER

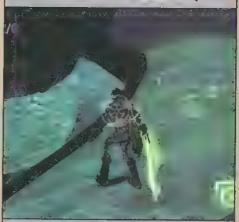
Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le linord, en effectuant les manipula-tions suivantes :

ACTIVER LE POUVOIR D'ENSERREMENT

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenex , en effectuant les manipulaenfoncé le tions suivantes:

LA FORGE DE FEU

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfon-, en effectuant les manipulations suivontes :



SORT DE FORCE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez , en effectuant les manipulaenfoncé le tions suivantes:

SORT DE PIERRE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncé le annipulations suiventes:

SORT DU SON

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez , en effectuant les manipulations suivantes :

SORT DE L'EAU

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez , en effectuant les manipulations suivantes :

SORT DE LUMIÈRE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez , en effectuant les manipulations suivantes :

Liste des magasins Scoregames —

3 320 320

sterdom

ARIS 3 29 59 59 ed St Michal

25 85 55

Vaugirard

3 688 688

Cantre Commercial Chelles 2 Nationals 34 - 77508 Chelles Tél : 01 64 26 70 10 C. Ccial Art de Vivre

Tel: 07 39 08 11 60

706 11 60
THE GOOD STATE STATE

C. Commercial VILLABE A6 F1848 VILLABE 161: 01 60 86 28 28

25 av. de la Division Leclerc N20 92160 Antony Tél : 01 46 665 666

60 av. du Général Leclerc N.10 92100 BOULOGNE Tél : 01 41 31 08 08

C.Ccial Les Quatres Temps Rue des Arcades Est - Niv. 2 Téli: 01-47-73 00 13

C. Ccial Pariner - Niv. 1 93606 Aulmay sous Bois Tél 1 01 48 67 39 39

CAMPA LINE N. I 93500 Pontin 761 : 03 43 441 321

C. Ccial St Denis Basilique 6 passage des Arbalotriers 93200 St Denis Tél : 01 42 43 01 01

C. Ccial DRANCY AVENIR 220, rue de Stalingrad - N.186 01764 484147 Tél : 01 43 11 37 36

Tél : 01 45 939 939

5 rue du Général Leclers 94000 Créteil (Entrée rue plétonne, Créteil Village) Tél I 01 49 81 93 93

30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7 94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie) Tél : 01 43 901 901

C. Ccial Val de Fontenay 94120 Fontenay sous Bois Tél : 01 48 76 6000

. Ccial Cargy 3 Fontaines 95000 Cergy 761 : 01 34 24 98 98

C. Ccial Continent 951 10 SANNOIS Tél : 01 30 25 04 03

C. Ccial Grand Littoral 134.4 A. A. E. L. L. Tát : 04 91 09 80 20

14 rue Temponières 31000 Toulouse Tél : 03 61 216 216

44, rue de Talleyrand 51,100 til 41 Tél : 03 26 91 04 04

Tél. : 03 20 519 559

37, 39 cours Guynemer Tél : 03 44 20 52 52

44, 48 av. du Gênéral De Gaule 7,000 1, 444, 1 Tél : 02 43 23 4004

73200 ALBERTVILLE Tél : 04 79 31 20 30

C. Crist AUCHAN GRAND CAR Tél : 02 32 85 08 08

19 rue des Jacobins Tél : 03 22 97 88 88

1, rve Lamarck 80000 Amiens Tół : 03 22 80 06 06

Tél : 05 49 50 58 58

La Scorebank

Découpe et conserve précieusement tes billets de 500 Joyscores. Dès que tu as amasse un magot suffisant, rendstoi dans les houtiques Score-Games (dont la liste figure au verso des billets) où tu pourras te procurer pour...

2 000 Jovscores

soit un porte-clés, soit un bon d'achat de 30 F pour l'achat de 200 F de jeux d'occase.

4 000 lovscores

soit un T-shirt, soit un bon d'achat de 50 F pour l'achat de 300 F de jeux

d'occase.



7 000 Jovscores

un bon d'achat de 100 F pour l'achat de 400 F de jeux d'occase.





LA LIGNE DES JEUX VIDEO



Joupad IIII PlayStation.

NEWS

SOLUCES

& ASTUCES

NUMEROS-REFERENCES D'ACCES AUX JEUX

> ASTERIA TEKKEN 3 0094 ERASH BANDICOUT 3 0007 METAL REAR SOLID 0008 **BLOODY ROAR 2** 0011 BILENT HILL 0012 SYPHON FILTER 6013 HWW. 0015 **V-RALLY 2** 0616 CHOC 2 0017 X-FILES 0018 MOTO NACES 2 0019 TONY NAWK'S 0020 SUBTRICK! 0021 SUBL REAVER 0022



Processeur AMD K6 2 400 Mhz 3D Now (+ 1 Mo mémoire cache 64 Mo SORAM PC 100 = Disque Dir 4,3 Go UDMA = Lecteur de CD ROM 40 x Carte son 16 Br. + Lecteur de disquette 3 1/2 1,44 Mo = Moniteur 15° + HP 2 x200 W



oupad PlayStation.





ELESUTE REPORTS

En novembre, les crores commencent a se dénuder tandis e le souffle glacial de l'hiver s'installe Une période idéale pour jouer et pour nous faire part de tous vos petitu tracas Alers, fault. definitivement cro quer pour la Dreamcast 7 Devez-yous Diutot attendre les rutures bombes de -enu et Nintendo? Designated préférable HEXAMINES DONNES American Solida 7 Em Thanzon complet de

re conseils, histoire

bien négocier ce

de génération

Dreamcast, pourquoi tant de haine ?

ration de morite sounait d'eur
raties blanc au minisson bleu ma
votre prélate intitule « Faut-il achete la Dreamcast IIIII d'achete la Dreamcast IIIII d'achete la Dreamcast IIIII d'achete la Dreamcast IIIII d'achepredmeast an auton de son out
et et d'achete evec
le passe de son d'achele son

oc rettre

Miles Series de la companya de la co

revende Doubles

Notre but n'est nullement de « casser » la Dreamcast. Rappelez-vous que nous avions été les premiers à saluer l'arrivée de la console au Japon, en novembre demier, et que nous lui avons consacré un livret spécial de 64 pages dans notre numéro de septembre, pour ceux qui ont la mémoire courte à bon entendeur. En revanche, notre mission est de rester objectif et de conseiller les joueurs du mieux que nous le pouvons. C'est pour cela que notre article « Fautil acheter la Dreamcast? » (Joypad 90) recensait de manière équilibrée les forces et faiblesses de la machine. Tu trouves peut-être nos arguments exagérés, toutefois, il est indéniable que, pour l'instant,

après un an d'exploitation au Japon, la machine n'a toujours pas décollé, que peu de titres officiels nous ont vraiment conquis, que l'attitude de Sega n'a finalement pas tant changé que cela et que nous n'avons toujours pas pu juger de la qualité des services Internet. Autant de raisons qui ont fait que notre conseil final invitait à la prudence. Contrairement à d'autres, nous attendons juste que la machine face ses preuves sur le terrain, histoire d'éviter d'éventuelles mauvaises surprises. Car, si pour certains, un investissement de 1700 francs peut paraître anodin, pour la plupart des joueurs un tel achat constitue souvent un lourd effort financier et passe généralement par la revente de leur ancienne machine. Alors, lorsque d'excellents titres sortent encore sur PlayStation et Nintendo 64, pourquoi ne pas profiter de ces derniers grands jeux, en attendant que la ludothèque de la Dreamcast s'étoffe de jeux de qualité et que la console voit son prix quelque peu décliner? Tout le monde ne semble pas avoir compris la teneur de l'article dont la vocation était la sagesse et non la polémique.

Pas de virus chez moi

diacheter la Dr. am out mais it y a gwelque chose qui me price supe ou sujet de son modem. En effet, c'est peut être genial de pouvoir surrer sur 🖛 No mals pour ceux qui connaissent les PC Internet signifie aussi le « Tchernobyl.» « Vendree 13 » i en passe. Ces virus véhicules p tes e mails ou les sitesmentsecu risës prolifèrent détuellement : insoles seront protégées com ce type de nuisance ? Paul lin tank je doute que Sega Sony e de loui prévoi tous o onnexions internet, se solent penches so - problem make L tantique la n'avanca la comitación

etre immunial come les virus

in entre parcil pas sur internet avec

ponsola quelle quelle ce soit

AN-PERRE CHATAIN, DE

CRENOBLE

Des virus circulent sur Internet, c'est un fait. Pourtant, pas de panique, car, contrairement aux PC, les consoles actuelles n'ont quasiment aucune chance de souffrir des microbes informatiques rodant sur le Net. Pour l'instant, en tout cas... Afin de comprendre pourquoi, il suffit de s'attarder trois secondes vingt-cinq sur le mode de fonctionnement d'un tel programme. Comme son nom l'indique, pour être effectif, le virus doit s'accrocher à un fichier informatique et le parasiter. Mais sur Dreamcast. que pourrait-il bien parasiter? En effet, pour l'instant, aucun disque dur n'est disponible, ce qui sousentend aucun stockage permanent d'information dans la console, car même le programme Windows CE réside directement sur les GD-Rom des jeux qui l'utilisent. Toutes les données chargées dans la console disparaissent donc à chaque mise hors tension de la console. Quant aux e-mails, ils sont enregistrés sur un site géré par Sega. Dans ce cas, si quelqu'un risquait d'être piraté, ce serait la société Sega et non pas vous. Ah si, tiens, au pire, si on cherchait bien le scénario catastrophe, vous pourriez peut-être vous faire pirater votre VMU, mais bon, avouez qu'il y a plus grave dans la vie. En clair, si un vilain hacker tentait de vous taquiner lorsque vous étes branché sur le Net (le reste du temps, vous êtes complètement inaccessible), éteindre sa console, ne serait-ce qu'une seconde, suffirait à le chasser! Y a pas à dire, les consoles, c'est vraiment la classe!

Des génies au chômage

Saluk, pa la ex la

plusieurs questions concernant l'avenir de certains de ses créateurs. Ainsi, je me demande ce que vont faire Nobuo Dematsu et Tetsuya Nomura maintenant qu'il a été déclaré que Final Fantasy IX se ferait sans eux ? J'aimerals aussi savoir s'il existe une chance, même infime, que le single « Eyes on Me » (NDLR : fun des thèmes principaux de FFVIII) de Faye Wong solt distribué en France ? Pour conclure a-t-on une chance de voir Grandia débarquer chez nous ?

ERIC LAGARRIGUE, DE L'ÎLE DE LA REUNION

Hum, Final Fantasy VIII s'appréte à peine à sortir en France, que délà les fans de la première heure souhaitent en savoir plus sur le prochain volet... ou plutôt sur l'avenir de ses créateurs! En effet, Nobuo Uematsu, le musicien fétiche de la série depuis les origines et Tetsuua Nomura, le character designer sur FFVII et VIII, ne rempileront pas pour le neuvième épisode. Un titre qu'on annonce déjà comme très particulier, mais nous serons fixé le 23 novembre, en attendant le suspens continu. En ce qui concerne Nomura San, le petit gars s'est tourné vers le développement de The Bouncer, le premier titre de Square sur PlauStation 2! Rien que ça. Tandis que, dans son coin, après avoir achevé la préparation d'un album réorchestré de Final Fantasy VIII (prévu pour la fin novembre au Japon), Nobuo Uematsu semblerait se préparer à un projet d'envergure. Certains parlent de la direction de la BO du film FF prévu pour 2001! Les fans croiseront les doigts, en tout cas. Quant au single de la charmante Faye Wong et Grandia, leur destin est contrasté car, si le premier a peu de chance d'arriver en France, Grandia sortira bel et bien sur PlauStation européenne dans quelques mois. Décidément, les amoureux de RPG sont gâtés ces derniers temps. Tant mieux !

Alors là, j'comprends pas

Salut i tous, voici ma question. Tandis que la Dolphin doit sortir dans un an au Japon, je me demande bien a quoi pourra servir le DD64 de Nintendo? De plus, la cartouche de Resident Evil 2 aura une capacité de 512 MB égale à celle d'un DD! En fait, je crois que Nintendo est un peu perdu en ce moment. De plus, je trouve aussi qu'en sortant après tout le monde, la Dalphin risque de se trouver dans une situation très complexe. Qu'en pensez-vous?

ANTHONY LE MOIGNE, DE PLÉSIDY

A quoi pourra bien servir le DD64? Pfffuil, c'est pourtant évident! Il servira, hum, oui, enfin, tu vois, il devrait servir à... bah, en fait, à rien du tout pour nous, vu qu'il ne sortira probablement jamais du territoire japonais! Dans le fond, les seuls avantages de cet accessoire, empereur incontesté des retards à rallonge, sont de proposer un format réinscriptible permettant à Nintendo de créer des add on comme le Zelda Ura ou l'éditeur de circuits de F-Zero X. mais aussi d'apporter des capacités Internet à la N64 (un petit modem est, en effet, intégré). Très franchement, le DD64 a mis beaucoup trop de temps à voir le jour et ne servira qu'à faire patienter les Nintendo-maniaques nippons avant l'arrivée de la Dolphin. Une console qui, de l'aveu même de Shigeru Miyamoto, devrait avoir des difficultés pour sortir fin 2000 comme prévu. Ça commence. Entre temps, la Dreamcast et la PlayStation 2 auront déjà durement bataillé... et Nintendo emmagasiné du retard. Mais comme d'habitude, ce seront les jeux qui feront la différence et, si les développeurs Dolphin surprennent tout le monde, rien ne sera perdu pour la firme du père Mario. A dans un an.

C'était le bon temps

Hetto les gars. Mon fils de 8 ans et moi possédons une Nintendo 64 et, s'il n'est pas difficile sur le choix des jeux, moi, si ! Etant une fille, attache beaucoup d'importance aux graphismes. Et franchement, je trouve certains jeux assez laids. Dans Castlevania 64 ou Mission impossible, par exemple, les per

sonnages ont vraiment de drôtes de tête. Innocente, je croyals que les nouvelles consoles (64 bits) étaient faites pour des graphismes jamais vus... Que des promesses. puisque ma Super Nintendo était tout aussi bien avec des jeux comme The Lost Viking, Secret of Mana, Super Metroid, Prince of Persia, Donkey Kong et j'en passe Rendez-moi ma vieille console! De plus, pourquoi n'y a-t-il pas une Lara Croft ou un Legacy of Kain 2 sur Nintendo 64 ? Après avoir joué à Zelda 64 et en attendant Pokemon sur Game Boy Couleur, plus rien ne mintéresse. Sniff.

BRIGITTE ET MARTIN DE METZ

Rien de plus triste qu'une mère désabusée, tiens ça nous a rendus tout morose à la rédac'. Et puis c'est vrai qu'à la simple évocation de titres tels que Secret of Mana ou Super Métroïd, certains d'entre nous n'ont pu s'empêcher de verser une petite larme. Mais un peu de cran, ressaisissons-nous. En effet,

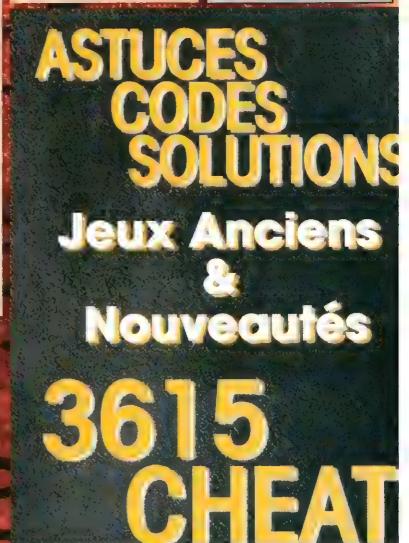
sur Nintendo 64, malgré l'absence de la belle Lara et du mystique Raziel, des titres devraient aussi vous réjouir. Parmi les plus tout jeunes, Mario 64 nous apparaît toujours aussi excellent et que dire de Banjo et Kazooie ? En outre, comme vous semblez apprécier les aventures de Donkey, sachez qu'une nouvelle version bien sympathique débarque bientôt sur N64 (voir évènement), sans oublier d'évoquer le surprenant Rayman 2 (voir Test).

Pour nous contacter

redacpad@club-internet.fr
T.S.R.: morisse@club-internet.fr
Trazom: trazom@club-internet.fr

Greg: ghellot@hfp.fr
Gollum: jchieze@hfp.fr
Chris: cdelpierre@hfp.fr
Elwood: ftarrain@hfp.fr
RaHan: gszriftgiser@hfp.fr

Joypad, courrier des lecteurs, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex



JOYPAD Casque



reknotiet A_ta itorker

èièinev el eb ziem el

Une de plus. Désormais, vous pourrez trouver des N64 et des manettes assorties, de couleur et semi-transparentes. Voità, au moins, vous serez au courant. Ca ne change rien au monde merveilleux des jeux vidéo mais peu importe. Peut-être aurons-nous, du coup, plus de joueuses, qui sait.

La N64 en couleurs



Distributeur Nintendo

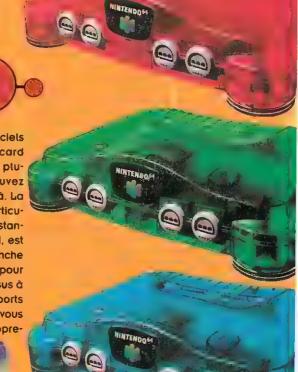
i vous ne trouvez pas les boîtiers officiels commercialisés avec les memory card Sony ou si vous en avez déjà cassées plusieurs et cralgnez pour elles, vous pouvez désormais acheter ces cartes mémoire-là. La carte en elle-même n'a rien de bien particulier : il s'agit d'une capacité de 15 blocs standard. Le petit boîtier cristal, quand à lui, est fort bien étudié : sa fermeture est très étanche et le plastique particulièrement solide, pour peu qu'on ne s'amuse pas à sauter dessus à pieds joints. De plus, quatre petits supports s'enclenchent dans quatre petits trous, si vous souhaitez empiler plusieurs boîtiers propre-

avec boilier

ment. Enfin, l'ensemble comprend également des étiquettes, comme pour le modèle officiel.

Prix 69 F Distributeur Big Ben







Special Thanks

Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants:

Alliance Games (Blois), Console et Vous (Grenoble), Cyner J (La Rochelle), Fantasy Games (Lyon), Game Station (Paris), Loisirs Occasion (Lyon), Maxxi Games (Paris), Recycle Ware (Paris), Score Games (Paris), Score Mania (St Germain), Stock Games (Nice), Top Games (Montpellier), Videocaz' (Clermont).

LE MOIS PROCHAIN

Le mois prochain, joypad testera un etrange accessoire venu tout droit des labos de chez Infogrames. Baptisé pompeusement le Gant Evolution Control System, ce Glove plus avancé se compose d'un Evolution Reactor (le gant) qui détecte les mouvements de la main et du Evolution Gripstick (la manette), composé lui de plusieurs boutons de fonction et d'action. On vous en dit plus le mois prochain !

à notre ann le teléphone, desquels nous avons le j le plus bajèze et le plus faible. Pas de jaloux un prix qu'il serait sage de considerer comme platond, à moins been sur, que votre lossi favorisson de reter des munes p



LES PRIX DE L'OCCASION

PLAYSTATION	Prix 1°	Prix 2	NINTENDO 64	Prix II*	Prix 2*
Metal Gear Solid	245	270	Zelda	250	28 C
	230	170	WipEout 64	210	250
Driver	250	270	F Zero-X	225	225
	750	12	Turok 2	240	270
Tekken 3	150	150	Banjo Kazooïe	200	225
W. B. C. C.	316	-	Rogue Squadron	225	225
Silent Hill	250	250	Castlevania 64	250	250
Sandard In 10	130		Monaco Grand Prix Simulation	270	300
Tomb Raider III	150	150	GoldenEye	190	224
W. Barrier	220	-84	V-Rally 99	200	225
Tenchu	200	200	Ten Eighty Snowboarding	180	721
Town House I Bro Livered	370	274			

Avec les magasins Score Games,

les tops de l'okaz





Top Okaz **PlayStation**

Water a wage	Tomb Raider III
2	Metal Gear Solid
3	Silent Hill
4	Tomb Raider II
5	Driver
6	Syphon Filter
发 发生的一个	Soul Reaver
8	Gran Turismo
State or laute	FIFA 99
-10	Coolboarders 2

Top Okaz Nintendo 64

1 Zeldo	
2 GoldenEye	ė
3	4
4 V-Rally 9	
5 Star Wars Race	r
61080° Snowboarding	
7 Diddy Kong	9
8 Banjo Kazooi	
9 Star War	5
Rogue Squadro	h
10 Maria Parti	u





mode d'emploi

Durant ce mois de septembre, la rédaction aura vécu au rythme du Japon, en prenant quotidiennement des nouvelles de nos deux globetrotters chapeautés par l'éminent Banana San.

MARDI 14 SEPTEMBRE

>>>> 11:18

Greg et Gollum sont à l'aéroport pour prendre l'avion direction Tokyo. A cause du mauvais temps, le voi est retardé et Is manquent la correspondance à ondres, Ca commence bien. Le vol sulvant est plein à craquer. Greg et Gollum usent de leur charme et entrent dans 'avion...

ERCREDI 15 SEPTEMBRE

>>>> {\; }}

Greg emmène Gollum à Shibuya, un quartier de Tokyo branché, plein de eunes filles à la mode. Gollum est aux anges: « Ough, c'est incroyable, elles sont pas terribles dans les mags mais, en vral, c'est des bombes!»

>>>> 17:30

Sollum craque et commence à acheter quelques straps (porte-clés souples) à l'effigie de Pingu et Pikachu.

JEUDI 16 SEPTEMBRE

De retour à l'hôtel, Gollum et Greg déballent les achats de la journée. Sollum découvre avec horreur qu'il a publié pour 1000 francs de CD dans le métro. Paniqué, puis dégoûté, il reste prostré sur le lit sans vouloir parler.

>>>> 19 : 16

Convaincu par Greg d'aller au service des objets trouvés de la gare, Gollum retrouve enfin ses CD chéris qu'un honnête Japonais avait rapportés. « Franchement, le Japon, c'est trop bien. Ils ont vraiment tout compris à la vie I ». Gollum ne s'en remettra jamais...

NDREDI 17 SEPTEMBRE

Arrivés au Tokyo Game Show, Greg et Gollum se jettent sur la PlayStation 2.

>>>>> 14:50 (EN FRANCE)

Kendy vient d'échanger son lecteur minidisc avec Stef (spécialiste de nos images) contre un lecteur de DVD pour PC d'une valeur de 690 francs. A Elwood, qui lui apprend qu'il s'est fait avoir, sachant que le lecteur mini-disc valait 1500 francs, il répondra sans sourciller : « Mais, euh, je m'en fous, le l'ai amorti, ca fait 4 mois que je l'ai acheté!»

>>>>> 15 : 20 (AU JAPON)

Greg et Gollum sont à la conférence d'Eno Kenji, créateur de D2. Ce dernier ouvre par erreur le debug menu en pleine démonstration, transformant le jeu en bouillie de pixels. « Excusez-moi, je me suis trompé de bouton, regardez l » et il commence à présenter les bugs du jeu sous les veux horrifiés de son manager.

Greg, qui passe devant le stand d'Electronic Arts, se fait draquer par une des hôtesses déguisée en paramilitaire. Greg jubile et court chercher Gollum pour lui raconter l'événement.

>>>>> [] : []

Greg amène Gollum au stand d'Electronic Arts, pour lui montrer la jeune fille en question, qui se jette alors à son bras pour prendre une photo, Gollum est hyper dég. Le Japon, ça laisse des traces.

LUNDI 21 SEPTEMBRE

>>>>> 15 : 35

Gollum est rentré mais Greg est resté au Japon, pour rencontrer Yamauchi Kazunori. le créateur de Gran Turismo 2 et 2000 sur Play 2. Ce dernier invite Grea à se rendre dans la salle de modélisation des voitures, ce que Greg accepte, un sandwich à la main. Dans l'ascenseur, il demande si la PlayStation 2 que porte Y. Kazunori est lourde. Plutôt que de répondre, ce demier la lui lance, Greg la récupère, les mains grasses.... Sur la PlayStation 2 et sur toutes les photos prises par les journalistes européens présents, deux traces de gras... Les doigts de Greg, Greg a la honte de sa vie !





MERCREDI 29 SEPTEMBRE

MERCREDI 6 OCTOBRE

>>>>> 18:48

RaHaN attrape un lourd cendrier qui se trouve sur une étagère et demande : « Tiens, mais au'est-ce au'il fait là ce cendrier? » L'objet ne faisant plus contrepoids, l'étagère cassée s'écroule sur RaHaN. Traz : « T'as compris ce qu'il faisait là ? »

>>>>> 18 : 25

Gollum, tout fier, lance à Jean : « Vous voyez mon strap Pingu que J'al mis sur mon blouson? Ben, autourd'hui, y a une fille dans la rue qui l'a trouvé mignon et qui m'a abordé I » Jean ne sait plus que penser des filles, ni de Gollum d'ailleurs.

JEUDI 30 SEPTEMBRE

>>>>> 15 : 58

Greg joue à Galerians et entend derrière lui Kendy chantonner : « Hmm, du rôti ! » Greg se retourne et voit, effectivement, un beau rôti que Kendy s'apprête à manger. « C'est du rôti ? » « Ben, ouaip ! » « Tu vas pas manger ça ? » «Ben, si, c'est du rôti!»

VENDREDI 1^{ER} OCTOBRE

>>>>> 18 : 35

Carlos et Lies du studio de Toka viennent nous présenter Soul Fighter, sur Dreamcast. On discute, on discute et on terminera une heure plus tard en minitournai sur Soul Calibur, Stéphanie (attachée de presse), dépitée, s'éclipsera pour laisser les deux acharnés affronter les lournalistes de la rédac'.

LUNDI 4 OCTOBRE

Jean se pointe et raconte qu'une fois de plus, il s'est fait agresser, alors qu'il rentrait des courses, par une quinzaine de gars qui lui ont fait les poches sans rien trouver. Il conclura : « Heureusement qu'ils n'ont pas piqué mes citrons, je devais faire du Pisco I » Kendy lui prendra la tête toute la journée : « Ton calvaire n'est pas fini, ils vont te retrouver et te faire payer un impôt sur la vie!»

Gollum vient d'arriver à la rédac' et nous

>>>>> 14:40

raconte : « C'est dingue, j'avais réussi à tout oublier mais, hier, je discutais sur le Net avec Fleur (attachée de presse de Sony) qui m'a reparlé de Kournikova. Et le suis allé sur le site et v avait des tas de photos. Et là, je crois que c'est pire qu'avant, je l'alme!»

Chris discute avec Gollum: « Franchement, tu l'almes parce qu'elle est célèbre et mignonne, pas pour elle ! Si Arantza Sanchez avait la même personnalité, tu tilterais même pas!»

>>>>> 28 : 35

Revenus du restaurant, Traz, Gollum et Gana (Joystick) sont partis pour bien bosser une partie de la nuit.

JEUDI 7 OCTOBRE

Greg appelle Traz, pour le prévenir qu'il sera en retard car un camion a défoncé sa voiture. Réponse de Traz ; « Attends, j'comprends rien, j'suis decker, on a passé une partie de la nuit à Jouer à Winning Eleven 4 avec Gollum, je suis pas rentré chez moi. »

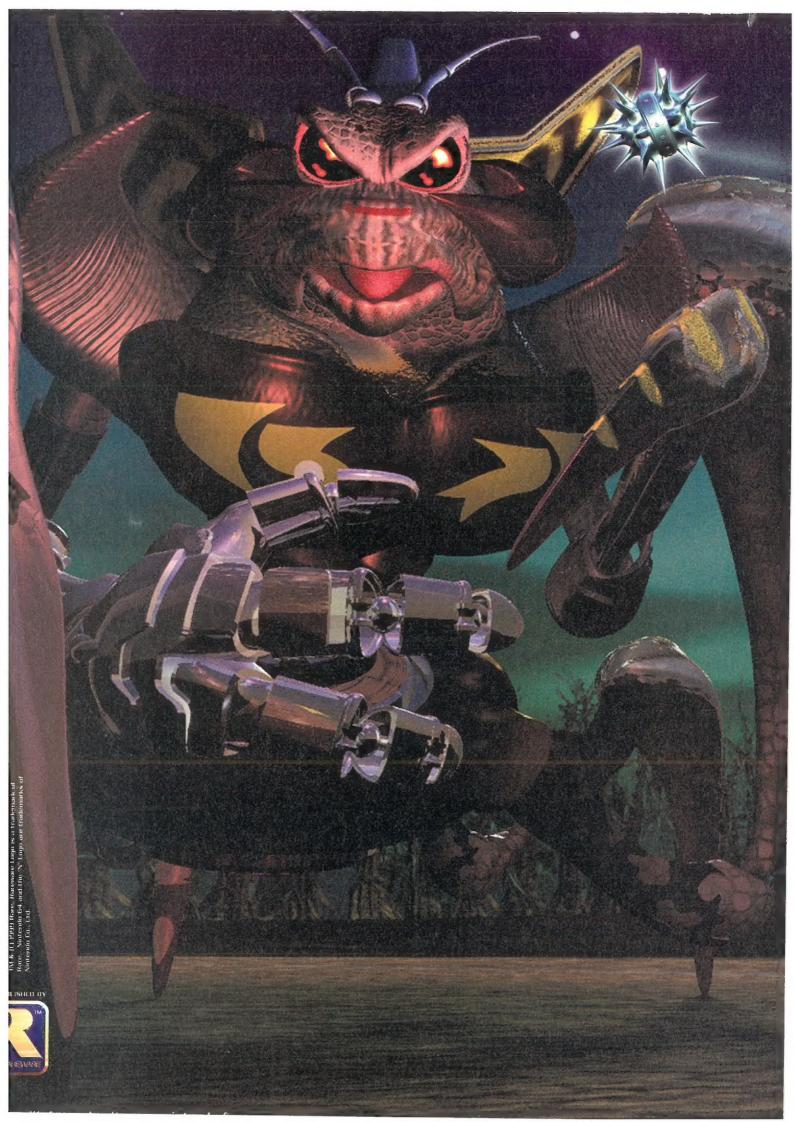
VENDREDI 8 OCTOBRE

>>>>> 15:18

Elwood déballe le petit sac Sega qu'il a reçu en cadeau la veille, lors de la fête pour le lancement de la Dreamcast. En sortant un tube de gel coiffant, notre Elwood sans un cheveu sur le caillou, s'exclame ; « Ah ben, voilà ce qu'il me fallait I Chez Sega, ils savent faire plaisir aux aens. »

LUNDI 11 OCTOBRE

Greg, un peu éclaté, regarde Elwood jouer à un jeu de voitures sur N64 et s'écrie : « Ouah, c'est vachement mieux que vendredi, Ridge Racer 64! » Réponse pleine de tact d'Ewlood : « Euh là, c'est plus Ridge Racer, c'est World Driver... ».





Même les accessoires V-Rally 2* sont réservés aux plus rapides.



MANETTE DUAL FORCE

Augmentez le réalisme et la jouabilité de vos jeux



MANETTE EVOLUTION DUAL FORCE

Manette sensible au mouvement. Inclinez votre manette à droite ou à gauche et votre véhicule répondra aux mouvements de vos mains.



VOLANT DUAL FORCE ET PEDALES ANALOGIQUES

Le volant génère des vibrations qui vous permettent d'avoir de vraies sensations de conduite



CARTE MEMOIRE 1Mb

Contient 15 blocs de mémoire pour votre Playstation.



*Compatibles avec tous les jeux Playstation™



"Le meilleur de sa catégorie... Une pure merveille" 9/10 Playstation Magazine



CERTAINS CONDUISENT... APPRENEZ A PILOTER.